VOLUME TRIPLO

4

LA CORONA DEI RE

sortilegio

S. JACKSON

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

Per Avis, Celeste, Pere e Xavier

Prima ristampa, settembre 1989
Seconda ristampa, luglio 1990

ISBN 88-7068-125-4
Titolo originale: «Sorcery! The crown of Kings».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London 1985.
© 1985, Steve Jackson per il testo.
© 1985, John Blanche per le illustrazioni.
© 1989, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LA CORONA DEI RE

STEVE JACKSON

illustrato da John Blanche
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

INDICE

Introduzione	pag.	5
Gioco semplice e gioco avanzato	»	6
Come affrontare gli avversari	»	7
Abilità, Resistenza e Fortuna	»	7
Combattimenti	»	9
Combattimento con più avversari	»	10
Fortuna	»	11
La Fortuna in combattimento	»	12
Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna	»	13
Dadi alternativi	»	15
Per i maghi: come utilizzare le formule	»	16
Libra, la dea della giustizia	»	17
Equipaggiamento e provviste	»	18
La leggenda della Corona dei Re	»	19
Mappa del territorio di Kakhabad	»	22
Foglio d'Avventura	»	24
La Corona dei Re	»	27
Libro della Magia	»	383
Qualche suggerimento	»	386

INTRODUZIONE

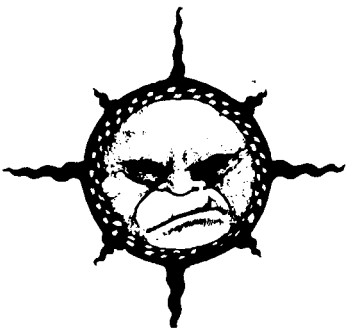
La Corona dei Re è il quarto libro della serie «Sortilegio», ed è il seguito di *Le colline infernali*, *La città dei misteri* e *I Sette Serpenti*, tuttavia questa serie è stata concepita in modo che ogni libro possa essere letto anche da chi non ha letto i precedenti.
Se questa serie ti è nuova, forse preferirai cominciare l'avventura con il primo libro, *Le colline infernali*, che ti porterà da Analand, la tua patria, nel territorio selvaggio di Kakhabad; la conoscenza della magia sarà l'aiuto più valido per affrontare il viaggio.
Comunque *La Corona dei Re* è un'avventura completa, ambientata nella Fortezza di Mampang dove ha sede il potere dell'Arcimago. Il tuo compito è rintracciare il temibile avversario e recuperare la Corona, simbolo e garanzia di pace per il tuo paese e per le terre confinanti.
I nuovi lettori troveranno qui di seguito tutte le istruzioni necessarie per giocare come guerrieri o come maghi; in questo secondo caso dovranno consultare il *Libro della Magia* che si trova alla fine del libro per imparare gli incantesimi necessari.
Invece chi ha già letto i primi tre volumi può saltare direttamente a pag. 27 e cominciare l'avventura: le sue caratteristiche, l'equipaggiamento e i suoi punteggi partono dal livello a cui erano arrivati nel volume precedente.

GIOCO SEMPLICE
E GIOCO AVANZATO

I principianti potranno cominciare la loro avventura con il gioco semplice, cioè senza ricorrere alla magia. Le regole per combattere verranno date nei singoli libri di questo ciclo: un paio di dadi sarà sufficiente per permetterti di affrontare gli avversari con il solo aiuto di un'arma. I giocatori più esperti potranno far ricorso alla magia: quindi la loro abilità in combattimento sarà un po' limitata, poiché l'arma per loro più potente è la conoscenza delle arti magiche.
In realtà anche il gioco avanzato è facile da imparare, e i principianti possono benissimo decidere di giocare come maghi fin dall'inizio. Ma per imparare le formule bisogna perdere un po' di tempo, perciò il gioco semplice è indirizzato a quei giocatori che vogliono iniziare a giocare il più presto possibile.

COME AFFRONTARE GLI AVVERSARI

Prima di iniziare il viaggio devi compilare il tuo profilo personale. Più avanti troverai il Foglio d'Avventura, una specie di registro nel quale riporterai tutti i dettagli della tua avventura. Dovrai segnare il punteggio di Abilità, Resistenza e Fortuna, da che cosa è composto il tuo equipaggiamento e gli oggetti e i tesori che troverai durante il viaggio. Poiché questi dettagli variano in continuazione ti conviene scrivere a matita, o fare qualche copia del Foglio d'Avventura per poter giocare più di una volta.



Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; se giochi come guerriero (il gioco semplice) aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura. Se gio-

chi come mago (il gioco avanzato) aggiungi solo 4 al numero uscito e prendi nota del totale. I maghi combattono peggio dei guerrieri, ma bilanciano questa carenza con l'uso delle formule magiche.

Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche una casella della Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella «Fortuna».

Per motivi che ti saranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai tenere un registro preciso di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi *iniziali*: anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità, Resistenza e Fortuna, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale (se non in rare occasioni, ma in questo caso ti verranno date istruzioni particolari).
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada e la tua generale attitudine al combattimento; più alto è, meglio è. Il punteggio di Resistenza indica la tua forza, la volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la buona salute. Più la tua Resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. Il punteggio di Fortuna indica se sei una persona fortunata o sfortunata. La Fortuna e la magia giocano un ruolo importante nella vita dell'universo immaginario che stai per esplorare.

Combattimenti

In diverse parti del libro ti troverai a dover combattere con creature di vario genere. Avrai anche la possibilità di scappare; ma se non vuoi farlo o se decidi di attaccare, dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.

Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli avversari» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta in volta, quando incontrerai una creatura ostile.

Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali, siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.
4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).

5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per la Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Combattimento con più avversari

Se ti capiterà di incontrare più di una creatura, segui le indicazioni che ti verranno date in quel particolare combattimento. Talvolta dovrai trattarle come un singolo avversario, altrimenti le combatterai una alla volta.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Tentare la Fortuna è sempre pericoloso, e se sarai sfortunato le conseguenze potranno essere catastrofiche.

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è uguale o minore del tuo punteggio di Fortuna, allora sei *fortunato* e il risultato andrà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore della tua Fortuna, allora sei *sfortunato* e verrai penalizzato. Questa procedura viene chiamata: «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenterai la Fortuna dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna totale.

Puoi renderti conto fin d'ora che più farai affidamento sulla Fortuna più rischi correrai.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verrà chiesto di tentare la Fortuna e ti sarà detto cosa ti capiterà in caso di buona o cattiva sorte. Comunque durante i combattimenti avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna: o per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, o per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.

Se hai appena ferito l'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra: se sei fortunato la sua ferita diventa grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua Resistenza, ma se sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrargli 2 punti di Resistenza puoi toglierne solo 1).

Se invece sei tu che sei rimasto ferito, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare il colpo: se sei fortunato riesci ad attenuarlo e guadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza.

Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo ogni volta che tenti la Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

L'Abilità non subisce notevoli variazioni nel corso dell'avventura e solo di rado ti verranno date indicazioni per aumentarla o diminuirla. Un'arma magica potrà aumentare la tua Abilità, ma tieni presente che puoi usare solo un'arma alla volta! Non puoi pretendere di guadagnare 2 punti di Abilità solo perché possiedi 2 armi magiche. L'Abilità totale non deve mai superare quella *iniziale* a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

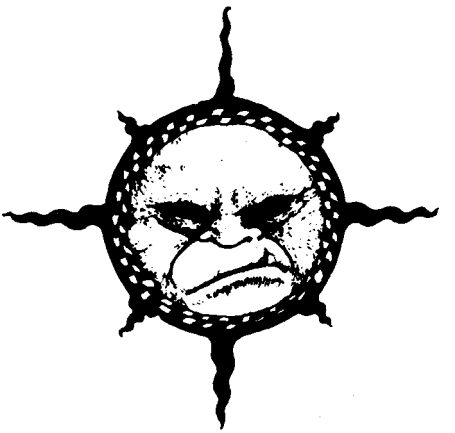
Resistenza e provviste

Il punteggio di Resistenza varierà molto nel corso dell'avventura, specialmente quando combatterai contro dei mostri o quando intraprenderai azioni difficoltose. Quando sarai vicino alla meta il livello di Resistenza potrà essere pericolosamente basso, perciò stai attento! Ti metterai in viaggio con provviste equivalenti a due pasti. Potrai fermarti a riposare e a mangiare solo quando le istruzioni ti autorizzeranno, e potrai fare solo un pasto alla volta. Quando mangi recuperi Resistenza per un certo numero di punti; ricordati che il viaggio è lungo, quindi fai attenzione ad usare saggiamente le tue provviste.

Ricorda anche che la Resistenza non deve mai superare quella *iniziale*, a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

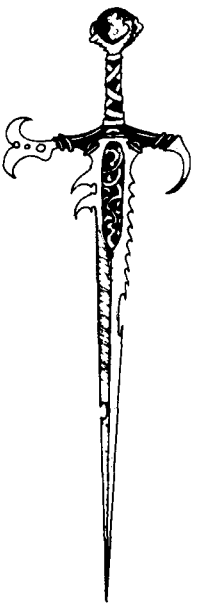
Fortuna

La Fortuna aumenterà nel corso dell'avventura quando sarai particolarmente fortunato: ragguagli più precisi ti verranno dati quando ciò accadrà. Ricordati che, come l'Abilità e la Resistenza, la Fortuna totale non può mai superare quella *iniziale* a meno che non ti venga indicato diversamente.
Abilità, Resistenza e Fortuna possono tornare al punteggio iniziale quando invocherai la tua dea (vedi oltre).



DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in basso su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai rimediare una «gettata di dadi». Se devi tirare solo un dado, basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due, somma i numeri delle due facce.



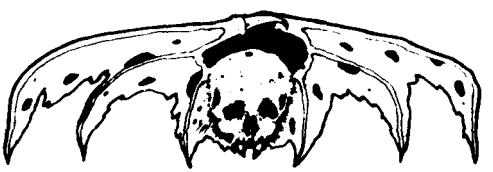
PER I MAGHI:
COME UTILIZZARE LE FORMULE

Se hai scelto di intraprendere questa avventura in veste di mago avrai la possibilità di servirti di formule magiche. Tutti gli incantesimi noti ai maghi di Analand sono riportati in fondo a questo volume nel *Libro della Magia* e prima di metterti in viaggio dovrai studiarli.

Ciascuna formula è individuabile da un codice di tre lettere; dovrai studiare e far pratica con questi codici finché non sarai in grado di identificare l'effetto che producono. Ogni volta che pronunci una di queste formule perdi punti di Resistenza. Ti verranno consigliate delle formule di base che ti permettono di cominciare a giocare rapidamente, ma bada che sono molto costose; un mago esperto le utilizzerebbe solo se si trovasse di fronte ad incantesimi che non conosce, o se non possedesse gli oggetti magici necessari per realizzare una formula più economica.

Troverai tutte le regole riguardanti l'utilizzazione di queste formule nel *Libro della Magia.*

Non dimenticare! Non potrai più consultare il *Libro della Magia* dopo aver iniziato l'avventura.



LIBRA, LA DEA DELLA GIUSTIZIA

Durante questa avventura la tua dea personale, Libra, veglierà su di te. Se le cose si mettono male puoi chiamarla in tuo aiuto, ma ricordati che nel corso di ogni avventura la dea ti aiuterà solo una volta. Supponendo che la invochi mentre attraversi la città di Kharé, la dea non ti ascolterà più finché non arriverai alle Baklands.

Ci sono tre modi in cui potrà aiutarti:

Rivitalizzazione: puoi chiamarla quando vuoi per chiederle di riportare Abilità, Resistenza e Fortuna al loro punteggio *iniziale*. Per far ciò non troverai istruzioni nel testo; puoi chiamarla in qualsiasi occasione, ma solo una volta nel corso di questa avventura.

Fuga: in certi casi di pericolo il testo ti darà la possibilità di chiamare Libra in tuo aiuto.

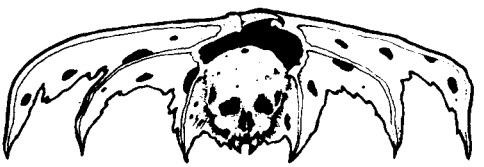
Neutralizzazione di maledizioni o malattie: la dea ti libererà da ogni maledizione o malattia che potresti aver preso durante il viaggio. Ciò non ti verrà indicato nel testo; potrai farlo quando vorrai, ma solo una volta per avventura.

EQUIPAGGIAMENTO E PROVVISTE

Ti metterai in viaggio disponendo dello stretto necessario: sarai in possesso di una spada e di uno zaino nel quale sistemerai il tuo equipaggiamento, composto da denaro, provviste e oggetti vari. Non puoi portare il *Libro della Magia*, poiché i maghi di Analand non possono rischiare che cada in mani sbagliate a Kakhabad; di conseguenza una volta in viaggio non potrai più consultarlo.

Appesa alla cintura porti una borsa contenente 20 Pezzi d'Oro, la moneta corrente in tutte le terre che dovrai attraversare. Questo denaro ti servirà per nutrirti, per trovare ricovero, per acquistare oggetti o per corrompere qualcuno, e 20 Pezzi d'Oro non dureranno a lungo. Sarà quindi opportuno che recuperi dell'altro denaro nel corso del viaggio.

Trasporti anche provviste (cibo e bevande) sufficienti solo per 2 pasti. Ti accorgerai ben presto che in queste terre il cibo è molto prezioso, quindi stai attento a come lo usi.



LA LEGGENDA DELLA CORONA DEI RE

Centinaia di anni fa, in un tempo oggi chiamato la notte dei secoli, intere regioni del mondo erano ancora inesplorate. C'erano comunque alcune aree civilizzate, ognuna con la propria razza e cultura. Una di queste regioni era Kakhabad, una terra misteriosa ai confini del mondo.

Sebbene vari capi supremi ci avessero provato, Kakhabad si era rivelata impossibile da governare. Diversi tipi di creature malefiche, obbligate dalle genti dei paesi più civilizzati che si erano insediate al di là della Sierra Zanzunu, si erano anno dopo anno riunite a Kakhabad, che divenne conosciuta come il covo dei vermi in capo al mondo.

Dal giorno in cui Chalanna il Riformatore, proveniente da Femphrey, scoprì la Corona dei Re, civiltà e ordine si diffusero in tutto il resto del mondo conosciuto. Grazie a questa, Chalanna divenne imperatore del più vasto impero del mondo orientale poiché questa corona magica, dotata di misteriosi poteri, conferiva al suo possessore qualità soprannaturali in materia di giustizia e di comando. Ma Chalanna non aveva mire espansionistiche, preferiva piuttosto fondare degli stati pacifici a immagine di Femphrey. Così, nella sua saggezza, passò la leggendaria corona a tutti i sovrani dei reami contigui che, uno dopo l'altro, diventarono pacifici e prosperi con l'aiuto dei magici poteri della corona.

La strada era aperta. Ogni monarca avrebbe posseduto la corona per un periodo di quattro anni durante i quali avrebbe instaurato l'ordine nel regno e sarebbe entrato a far parte dell'Alleanza di Femphrey. Ben presto i regni di Ruddlestone, Lendeland, Gallantaria e Brice beneficiarono della corona e fecero immediati progressi, e guerre e contese divennero del tutto sconosciute.

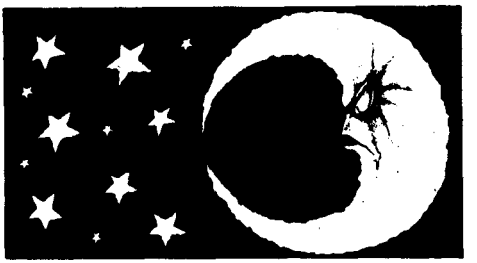
A tempo debito il re di Analand ricevette la corona nel corso di una cerimonia solenne e, da quel giorno in poi, lo sviluppo di Analand fu assicurato. Nessuno poteva dire per quale prodigio la corona procurasse effetti così benefici sull'intera nazione. Qualcuno sosteneva che era per ispirazione divina, qualcun altro diceva che il suo potere risiedeva nella mente di chi la portava, ma una cosa era chiara: i suoi effetti erano indiscutibili.

Il re fu il primo a scoprire che la corona era sparita. Rubata dall'uomo-uccello, venuto in una notte senza stelle, la corona era sulla strada di Mampang, nel tormentato territorio di Kakhabad.

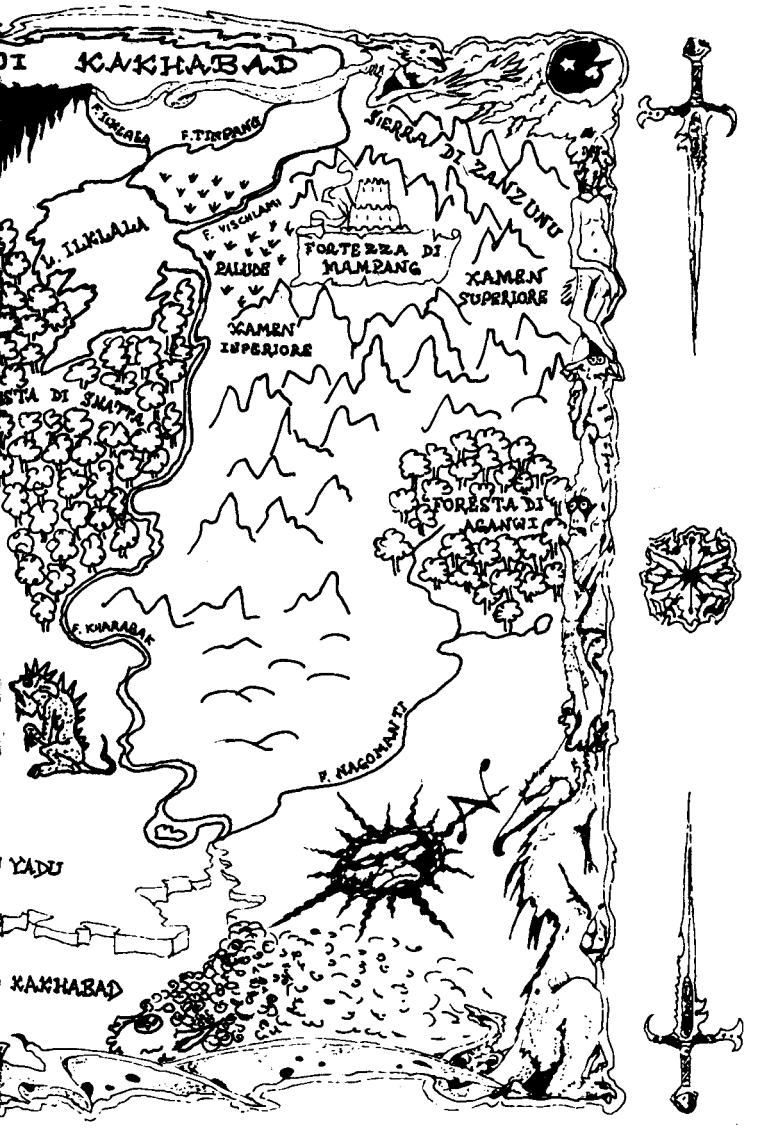
Dalle Baklands arrivarono notizie che la corona era stata portata dall'arcimago di Mampang, che ambiva diventare il padrone di Kakhabad.

Kakhabad era una terra pericolosa, ma non costituiva in sé una grave minaccia per i regni circostanti. La mancanza di leggi comportava l'assenza di un esercito e le lotte interne tenevano costantemente occupata la popolazione. Ma la Corona dei Re avrebbe permesso di ristabilire l'ordine e Kakhabad sarebbe potuta diventare un nemico mortale per tutti i reami membri dell'Alleanza di Femphrey. Inoltre, l'onta subita da

Analand a causa della perdita della corona fu tale che tutti i benefici conseguiti durante i due anni trascorsi sotto il suo potere si trovarono ben presto ridotti a nulla: legge, ordine e morale non venivano rispettati, il re perse la fiducia dei suoi sudditi e la popolazione dei regni vicini divenne sospettosa; c'erano addirittura voci di una possibile invasione.
In questa situazione rimaneva una sola speranza: che qualcuno, dotato di un'energia tale da permettergli di sopravvivere al viaggio, si mettesse in cammino fino a Mampang per recuperare la Corona dei Re e dissolvere la terribile maledizione.
Ti sei offerto volontario per questa ricerca, e la tua missione è chiara: devi attraversare Kakhabad e arrivare alla fortezza di Mampang per impadronirti della preziosa corona.



TERRITORIO
MAURITATIA
F. UMILE
F. GIALLOSE
L. UMILE
BAKLANDS
F. NERO
ICHARE
SHANORO DI BADDU-BAK
STEPPE DI MATTA-BAK
COLLINE
SHAMUTANTI
F. ZARANI
PORTA DI CANTOPANI
ANALAND
BOSCO DI STRAWBERRY
DADDU-LAKY


KAKHABAD
F. TINDANG
SIERRA DI ZANZUNU
L. ILIKALA
F. VISCHAMI
PALUDE
FORTEZZA DI MAMPANG
XAMEN SUPERIORE
XAMEN INFERIORE
FORESTA DI AGANWI
F. KHARRAK
F. NAGOMANTI
YADU
KAKHABAD

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ Punteggio iniziale	RESISTENZA Punteggio iniziale	FORTUNA Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI	PROVVISTE

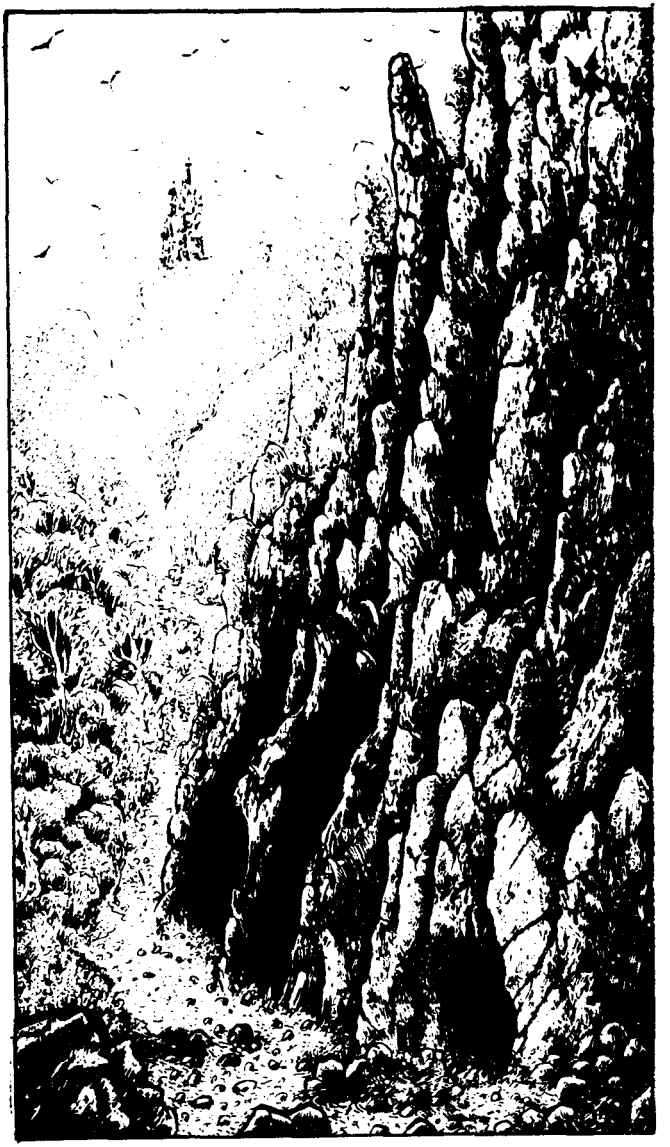
EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =



(fig. 1) Nella roccia si aprono tre grotte . . .

1 *(fig. 1)*

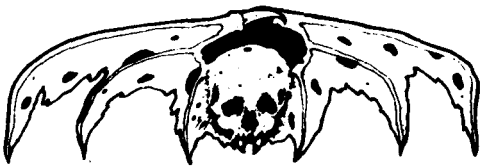
Come un gigantesco artiglio sospeso in cielo, la Fortezza di Mampang appare in tutto il suo aspetto minaccioso. Essa rappresenta la meta della tua missione, ma il fatto che sia lì, davanti a te, non ti dà nessun sollievo; e mentre avanzi in direzione dell'enorme roccaforte, parzialmente oscurata da vaporose nubi, sei seriamente preoccupato per i gravi pericoli che ti attendono. Il sentiero che percorre in salita il Basso Xamen diventa sempre più accidentato; è chiaro che queste colline sono poco frequentate da creature che si muovono a piedi, poiché il sentiero si distingue a malapena. Comunque dove il tracciato è fangoso si vedono delle impronte di zoccoli: risalgono a qualche giorno fa, se non addirittura a qualche settimana. *Ma che genere di creatura può averle lasciate?* Il sole scompare dietro le dense nubi ed il cielo si oscura, forse minacciando un temporale; un profondo boato che ti giunge in lontananza conferma i tuoi sospetti: è meglio prepararsi ad affrontare la pioggia. È già pomeriggio inoltrato, e sarebbe saggio cercare un posto riparato dove accamparsi per la notte. Tra la vegetazione ci sono diversi luoghi dove potresti proteggerti dalla pioggia, ma ti sentiresti più al sicuro in qualche caverna, dove potresti anche dormire; non resta altro che proseguire lungo il sentiero che continua diretto a nord. Lo segui con lo sguardo: a poche centinaia di metri svolta a destra, dietro un picco roccioso; con un po' di fortuna potrai trovare un cantuccio riparato tra le pareti delle rocce. Prosegui, e quando raggiungi la curva alla tua destra vedi proprio ciò che stavi cercando: non una, ma tre grotte scavate nella pietra! La

più vicina ha l'entrata piccola e probabilmente è anche poco profonda. Quella centrale sembra abbastanza grande per poter accendere un fuoco all'interno, ma dev'essere piuttosto profonda ed anche pericolosa. La terza grotta è grande quanto la seconda, e davanti all'entrata si vedono delle impronte di zoccoli che spariscono all'interno. In quale delle tre cerchi riparo?

Nella più piccola? Vai al **222**.
In quella centrale? Vai al **136**.
In quella più lontana? Vai al **534**.

2

Il passo che fai si rivela doloroso: sfiori con la gamba una lama affilata e ti tagli. Perdi 1 punto di Resistenza. Fai il prossimo passo andando ad uno dei seguenti paragrafi: **349**, **180** o **249**.

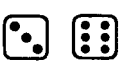


3

Scegli una terrina che reca un'etichetta su cui sta scritto: «Polpette di formica». A differenza del loro nome poco invitante, il sapore è gradevole! Ti volti per chiedere alla Hobgoblin con cosa sono preparate, ma lei è impegnata a dare ordini ai Servitori e non ti presta attenzione. Improvvisamente senti un calore che ti si espande in tutto il corpo, e i muscoli si gonfiano. Queste strane palline hanno un effetto rinvigorente e ti fanno riportare l'Abilità e la Resistenza a livello *iniziale*. Ora vai al **375**.

4

La stanza in cui arrivi si trova in cima alla torre. È rischiarata da un'unica finestra, e un piatto lucido che si trova sul pavimento dietro alla porta contiene dei rimasugli di carne. Vedendo tutto ciò cominci a preoccuparti: *sei solo nella stanza*? Chiaramente la risposta è *no*, e ne hai conferma quando ti senti tirare leggermente il gomito. «Va tutto bene? Sei stato ferito?» Ti volti per vedere chi ti ha rivolto queste parole con una vocina stridula, e le tue labbra si aprono in un sorriso quando riconosci Jann, la Minimite che avevi incontrato in prossimità del villaggio di Birritanti. «Siano ringraziati gli dei!» esclama. «Il mio amico di Analand! Come mi dispiace che tu sia arrivato. Sono sicura che sei stato catturato a causa mia!» Il sorriso ti si spegne quando ricordi tutti i fastidi che la creaturina ti aveva procurato. Allora eri stato ben felice di liberarti della Minimite, e forse la sua ricomparsa è indice di cattiva piuttosto che di buona sorte. Ma nonostante tutto sei ansioso di sapere com'è finita in trappola nella torre dell'Arcimago. «La tua partenza mi rattristò molto» comincia, «sentivo di aver trovato un amico, e pensavo che avresti avuto bisogno di me per attraversare Kakhabad, così ti seguii. Comunque non riuscii a raggiungerti a Kharé, in quanto non osai avventurarmi nel porto; allora ti cercai nelle Baklands, e la maga Fenestra, che è mia amica, mi mise al corrente dei tuoi spostamenti. Ti avevo quasi raggiunto quand'eri sul lago Ilklala, ma tu prendesti la barca prima di me. Non ero in grado di affrontare in volo una traversata tanto lunga, così fui costretta a costeggiare il lago». Ti accorgi che la creaturina è senza ali. Le



chiedi cos'è successo e lei geme: «È tutta colpa di quegli sporchi macellai dalla faccia nera. Mi hanno tarpato le ali! Sono stata catturata dagli Occhi-Rossi e portata in questo posto; mi hanno tagliato le ali per impedirmi di fuggire». A questo punto chiedi a Jann perché l'Arcimago la tiene rinchiusa proprio nella sua torre, ma lei scuote il capo: «No, amico mio. Sei in errore. Questa non è la torre dell'Arcimago; questa è la torre della *prigione*, ed è qui che egli tiene i suoi prigionieri di riguardo». Rimani strabiliato. Racconti alla Minimite la storia di Farren Whyde (vai al **69**) o ritieni che sia meglio escogitare un piano di fuga (vai al **98**)?

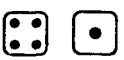
5

Parli per un po' del tuo viaggio, stando però ben attento a non rivelarne lo scopo. Le Donne-Satiro restano ad ascoltarti con entusiasmo: hanno un grande desiderio di visitare dei paesi stranieri e parlano continuamente dei lunghi viaggi che vorrebbero fare. Ma, ahimè, i loro progetti sono irrealizzabili poiché le Donne-Satiro possono respirare solo l'aria rarefatta d'alta montagna. Per loro rappresenti una fonte di meraviglie e non cessano di interrogarti su tutti i posti che hai visitato e sulle creature che hai incontrato. Depongono le armi e si mettono a parlare con te, finché una interrompe il tuo racconto per dire: «Devo precisare una cosa, viaggiatore: ti trovi nel nostro territorio, questo è vero, ma non sei più nel Basso Xamen. Questo è l'Alto Xamen». La notizia ti sconvolge: la fortezza è più vicina di quanto pensavi! Alzi gli occhi in direzione della roccaforte, ma al momento è na-

scosta dalle nuvole. Se la notizia è attendibile sei quasi giunto alla fine del viaggio. Assorto nei tuoi pensieri ti rendi improvvisamente conto che le Donne-Satiro ti stanno ponendo ulteriori domande. La più alta si alza in piedi e dice: «Vorremmo sapere di più sulle tue avventure, vogliamo sapere *tutto*. Per favore, facci l'onore di venire con noi al villaggio poiché anche le nostre sorelle debbono assolutamente ascoltarti!» Ci pensi un po': non hai intenzione di perdere del tempo prezioso in chiacchiere inutili, ma le Donne-Satiro potrebbero darti informazioni utili sulla fortezza. Accetti l'invito (vai al **545**), o spieghi che devi raggiungere la Fortezza di Mampang prima che cali la notte e che quindi devi rimetterti in marcia (vai al **260**)?

6

La porta è massiccia ed è chiusa a chiave. Inoltre è fatta di un metallo molto solido, quindi cercare di sfondarla non servirà a nulla. Se possiedi una chiave d'argento puoi tentare di utilizzarla recandoti al paragrafo corrispondente al numero impresso sulla chiave. Se tale paragrafo segue il logico sviluppo della storia, significa che sei effettivamente riuscito ad aprire la porta; in caso contrario non ti resta che bussare, andando al **178**.



7

Vi sedete entrambi su una panca di legno, e l'uomo si calma. «Non approvo affatto la violenza e l'inganno» comincia, «poiché sono un uomo pacifico. È questa maledetta Fortezza di Mampang che mi crea tanti problemi! Non posso più fidarmi dei visitatori». Gli assicuri che non intendi fargli del male, e lui ti racconta la sua storia. Vai al **79**.

8

Puoi andare in tre direzioni, a seconda che tu voglia evitare o meno le creature che si trovano nei paraggi. Davanti a te, a sinistra, c'è un gruppo di guardie, e il loro comportamento lascia pensare che siano in libera uscita; se intendi dirigerti verso di loro vai al **532**. Davanti a te, a destra, c'è un altro gruppo di creature dall'aspetto vagamente familiare. Se vuoi saperne di più sul loro conto, vai al **325**. Se invece desideri evitare entrambi i gruppi continua diritto andando al **135**.

9

Pensi in fretta cosa dire: racconti che sei venuto a sentire se hanno bisogno di qualcosa da mangiare (vai al **275**); chiedi notizie sulla Fortezza di Mampang con la scusa che sei stato a lungo lontano (vai al **166**); o cerchi di essere educato e ti informi sulla loro salute e su quella delle loro famiglie (vai al **200**)?

10

Hai trascorso la notte nella grotta con le impronte di zoccoli davanti all'entrata? In questo caso vai al **247**, altrimenti, vai al **113**.

11

La bottiglia è scivolosa al tatto. La prendi in mano, senza mai perdere di vista la creatura, e la scuoti: contiene una piccola quantità di liquido. Cerchi di stapparla, ma non fai in tempo perché la creatura si sta trascinando verso di te. Ti prepari a combattere (vai al **516**) o lasci cadere la bottiglia e te ne vai dalla stanza (vai al **96**)?

12

Hai provocato la collera degli Occhi-Rossi ed hai fornito loro il pretesto per attaccarti: sfoderano le armi e si preparano a combattere. Puoi affrontarli con le armi (vai al **159**) o con la magia:

YAZ	KIN	RES	TEL	DOZ
664	**748**	**708**	**639**	**720**

13

Di quale candela ti servi per rischiararti la strada? Della candela di sangue (vai al **38**) o della candela ordinaria (vai al **72**)?

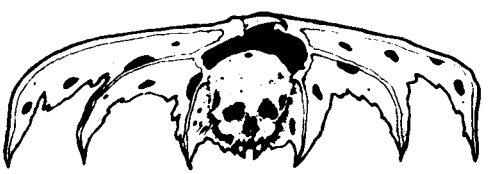
14

Con l'arma alla mano avanzi a tastoni lungo le pareti, ma non trovi nessun tunnel nascosto né altri Jib-Jib nel fondo della grotta. È profonda tre o quattro metri, e fortunatamente è vuota. Mentre continui a tastare il muro la tua mano incontra qualcosa di freddo. Afferri l'oggetto in questione e lo porti alla luce per guardarlo meglio: hai trovato una vecchia bottiglia sporca, ma ben sigillata da un tappo. Il vetro è marrone scuro ed è difficile capire se contiene qualcosa. Dal peso si di-

rebbe che è vuota, ma se la scuoti senti un leggero rumore. Ti arrischi ad aprirla? Se lo fai vai al **318**; in caso contrario, vai al **99**.

15

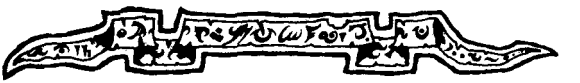
Ti porti al centro della stanza con l'arma alla mano, ora il fruscio è nei pressi della porta. Rabbrividisci quando una sagoma scura e massiccia appare davanti alla porta, bloccando il passaggio. Successivamente odi un rumore metallico, come se fosse stata pizzicata una corda. Il prossimo rumore è un grido, il tuo: qualcosa ti penetra nel braccio e ti fa urlare di dolore! Afferri il misterioso proiettile e lo estrai dalla carne: non si tratta di una freccia, come supponevi, ma di una spina somigliante a quella di un porcospino gigante. Un altro rumore metallico è seguito da un secondo grido, e un'altra spina ti penetra nella gamba. Il terzo bersaglio va a segno: ti attraversa la gola e stavolta il tuo grido si spegne in un rantolo. La tua missione finisce qui...



16

Non trovi nulla di particolarmente utile, ma ti viene un'idea: se possiedi un'arma solida, come una spada o una lancia, puoi cercare di incastrarla tra il pavimento e il soffitto con l'intento di frenare il meccanismo; anche se la forza che fa sollevare il pavimento ti sembra troppo potente per venir bloccata da un'arma. In ogni caso ti conviene provare, ed è meglio che ti sbrighi,

perché il pavimento si è già alzato tanto da costringerti ad inginocchiarti. Se decidi di servirti di una spada vai al **55**; se preferisci usare una lancia, vai al **134**. Se temi di distruggerle e non vuoi rischiare, vai al **269**.



17

Non puoi lottare contro un tale numero di avversari con un'arma normale o servendoti della magia, quindi decidi di ricorrere alla lancia di legno duro. Quando la brandisci le guardie rimangono esterrefatte; specialmente quando, dopo averne toccata una con la punta, essa crolla al suolo. Ciò scatena l'ira di altre cinque guardie che si precipitano su di te. Ma tu, usando la lancia come una clava, le affronti contemporaneamente, ed in un solo istante tutte e cinque si accasciano al suolo, morte. Durante il combattimento perdi 4 punti di Resistenza. Avendo assistito a tale prodigio le altre guardie si fanno esitanti, e tu, incoraggiato dal precedente successo, avanzi per finirle. Pochi minuti dopo giacciono tutte ai tuoi piedi. L'unico rimasto è il piccolo Gnomo che geme in un angolo. Rifletti un istante: decidi di risparmiargli la vita? Questo poveretto sembra così indifeso ... Alla fine prendi una decisione: deve seguire la sorte degli altri, in fondo non ti ha neppure chiesto pietà. Perché mai dovresti riservargli un trattamento di favore? Gli trafiggi la gola con la lancia, poi lasci la stanza per dirigerti verso la doppia porta. Vai al **392**.

(fig. 2) È una creatura spaventosa, con una specie di proboscide

18 *(fig. 2)*

«Passa pure» dice la creatura, scostandosi per farti entrare nella stanza. Passi alla sua sinistra ed apri la porta: ti trovi davanti ad un corto corridoio che termina davanti ad un'altra porta. Lo attraversi e apri anche questa. Lo spettacolo a cui assisti è disgustoso: pezzi di legno, armi fracassate, vetri e ossa sono sparpagliati nella stanza; tutto è coperto da un limo denso, e una grande creatura dalla pelle limacciosa sta sdraiata in un angolo della stanza. La sua testa orripilante è dotata di una corta protuberanza che fuoriesce dal centro della faccia. Sorpresa dalla tua improvvisa irruzione si alza lentamente e si porta una mano all'orecchio, come se stesse cercando di sentire cosa dici. Ma finora non hai detto nulla. Due porte permettono di lasciare la stanza: una si trova alla tua sinistra, mentre l'altra è nel muro opposto. Ignori la creatura e ti precipiti verso una delle porte (vai al **515**) o rimani a parlare con lei (vai al **480**)?

19

L'Orco scoppia a ridere tenendosi la mano davanti alla bocca, e dice: «La domanda è: come si chiama mia moglie?» Ti arrabbi ed esclami che non puoi saperlo, ma lui non si scompone. Ogni promessa è un debito. Ti sottoponi al suo volere e lasci che disponga di te (vai al **285**) o preferisci combattere (vai al **270**)?

20

Gli dai l'oro che gli hai promesso, e lui lo prende avidamente. «Molto bene. Poiché tu hai fatto la tua parte, ora farò altrettanto. Avvicinati alla doppia porta di Throben che dà accesso al torrione centrale e mormora "Alaralamalatana". La maniglia girerà, ma fai attenzione a pronunciare la formula correttamente, altrimenti sarà la tua fine». Lo ringrazi del consiglio e lasci la stanza. Vai al **141**.

21

Prima che tu sia riuscito a scegliere un oggetto la creatura è sopra di te. Vai al **296**.

22

L'Occhio-Rosso che è scappato via darà notizia della tua presenza nella fortezza. D'ora in poi non puoi più avvalerti del vantaggio della segretezza, che ti permetteva di recarti ad un particolare paragrafo quando la persona che incontravi ti riconosceva come "L'uomo di Analand". Continua andando al **171**.

23

Gli Uomini-Uccello sono furiosi perché hai rifiutato il loro aiuto, ma tu resti fermo nel proposito di non entrare nella stanza. Le creature sfoderano le armi e avanzano verso di te. Le affronti con l'arma (vai al **462**) o ricorri alla magia?

GOD	NAP	DUM	YAZ	MUD
707	**647**	**790**	**758**	**605**

24

Racconti a Colletus del cadavere nella grotta, ed egli annuisce: «Ah sì; senza dubbio era una Donna-Satiro. Trovare un luogo dove morire in pace è una delle loro strane usanze: il male tremolante si è diffuso tra loro come la peste. Io sono in grado di curarle poiché dispongo di particolari poteri di guarigione, e le Donne-Satiro mi hanno offerto protezione in cambio del mio aiuto come medico. Naturalmente ho accettato, perché una persona che ha dei poteri come i miei deve mettersi al servizio degli altri: i poveri ed i malati devono avere la possibilità di beneficiarne». Gli chiedi se può usare questi poteri per guarirti dalla malattia che potresti aver preso nella grotta, ed egli acconsente volentieri. Ti pone le mani sul capo per alcuni istanti e dice: «Infatti eri stato contagiato dal male tremolante, ma ora l'ho portato nelle mie mani e ti ho guarito». Lo ringrazi per l'aiuto: incontrarlo è stata una vera fortuna! Desideri continuare la conversazione facendogli delle domande sulla fortezza (vai al **103**), o preferisci dirgli che eri alla ricerca di un santone (vai al **283**)?

25

Fai del tuo meglio per raggiungere la doppia porta prima che la statua abbia il tempo di attaccare di nuovo, ma non c'è nulla da fare. Zoppichi, e non sei in grado di competere con la tremenda velocità del tuo avversario che ti colpisce nuovamente e ti manda a sbattere contro la porta. Il colpo è piuttosto violento: perdi 4 punti di Resistenza e vai al **224**.

26

«Non ti ho mai visto da queste parti» dice, «ma devi essere uno dei funzionari dell'Arcimago; puoi mangiare quello che vuoi. Ho appena preparato degli scarabei in salamoia. Cosa ne dici?» La sua proposta non ti attira per nulla, ma sei riuscito ad ingannare l'Hobgoblin che ti ha scambiato per qualcun altro, e forse con un po' di fortuna ti permetterà di proseguire senza farti assaggiare le sue stomachevoli "delicatezze". Vai al **137**.

27

«Ah, magari potessi, straniero» sospira. «Se i miei tormentatori mi lasciassero in pace allora la mia vita tornerebbe ad avere uno scopo! Pensi di farcela? So come ricompensarti, ma non posso dirti di cosa si tratta. Deve rimanere un segreto: ma se aiuti questa povera vecchia, lei ti ripagherà». Se desideri accettare l'offerta della vecchia, devi trovare le creature che chiama i "torturatori" e ucciderli tutti e tre.
Quando saranno morti, sottrai 100 dal paragrafo in cui ti troverai a frugare tra i loro cadaveri: andando a quel numero potrai ritrovare la vecchia mendicante. Ora vai all'**8**.

28

Cerchi a tastoni un eventuale passaggio segreto, ma non ne trovi nessuno. Comunque non tardi a scoprire a cosa serve questa stanza. Vai al **182**.

29

«Perché mi hai disturbata?» chiede la Donna-Satiro. «Chi è questo umano? L'avete portato per farmi divertire?» Le altre due creature si mettono a protestare, ma lei non dà loro ascolto e chiama le guardie, che ti conducono verso una fossa di notevoli dimensioni, ma non molto profonda: è occupata da un giovane lupo affamato. «Vediamo se il nostro umano riesce a farci divertire!» ride. Schiocca le dita e nello stesso istante vieni spinto nella fossa. Devi batterti con il lupo:

Lupo	Abilità 7	Resistenza 7

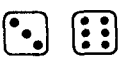
Se uccidi la bestiaccia vai al **209**.

30

Dopo un po' la confusione svanisce, e l'incantesimo perde l'effetto. Sei di nuovo coi piedi per terra, all'esterno della fortezza, in alta montagna, su uno stretto sentiero che prosegue tra le rocce. Vai al **539**.

31

Appoggi l'oggetto che hai scelto sulla doppia porta, all'altezza della serratura, poi aspetti che succeda qualcosa. Qualche istante più tardi tre minuscoli fori appaiono nel legno della porta, accanto alla tua mano, ed improvvisamente spuntano degli aghi appuntiti. Non hai neppure il tempo di reagire: gli aghi ti penetrano nella mano facendoti urlare di dolore. Tira un dado ed aggiungi 2 alla cifra ottenuta, poi sottrai tale numero dalla tua Resistenza. Se sei ancora in vita, vai al **63**.



32

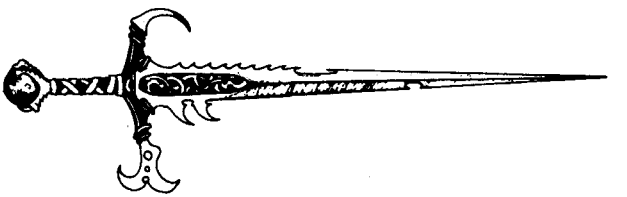
Col fiato sospeso pronunci la parola segreta e aspetti che succeda qualcosa. Un leggero *clic* ti fa nascere qualche speranza. Riprendi coraggio, metti la mano sulla maniglia e la giri: la porta si apre! Fino ad ora sei riuscito ad attraversare due porte di Throben, e ora sei in grado di penetrare nel torrione centrale. Vai al **538**.

33

Con un sospiro di sollievo lasci l'oscurità e ti ritrovi in una stanza ben illuminata. Ora la luce ti disturba gli occhi, e sei costretto a tenerli chiusi per qualche istante per riabituarli. Impaziente di tornare alla luce, hai attraversato la porta un po' troppo frettolosamente: era meglio essere più cauto. Infatti, appena fai qualche passo nella stanza ti senti afferrare ai polsi: guardie! Sei stato catturato! Due sentinelle ti fanno marciare in direzione di due porte che si trovano in fondo al muro di destra. Esultanti per essere riuscite a catturarti, ne aprono una e ti portano in presenza del loro capitano. Cartoum, il capitano delle guardie, è seduto dietro una scrivania di legno, sommersa da carte. Con grande stupore constati che, a differenza delle altre guardie, lui non è una creatura bestiale: è alto, snello, e lunghi capelli gli ricadono sulle spalle. Benché umano, non è originario di Analand; probabilmente si tratta di un disertore proveniente da un territorio ad est di Kakhabad. Hai intenzione di ascoltare quello che ha da dirti (vai al **508**) o preferisci tentare la fuga prima che la porta venga richiusa alle tue spalle (vai al **154**)?

34

Gli Occhi-Rossi hanno il potere di ferire con il solo sguardo, ma non ricorrono spesso a quest'arma poiché può essere dannosa anche per loro. Per questo motivo, infatti, tengono sempre gli occhi chiusi. Comunque, se avessero necessità di difendersi, o se volessero dar prova della loro malvagità, non esiterebbero ad aprire gli occhi. Ogni volta che infliggi una ferita ad un Occhio-Rosso tira un dado per sapere se è riuscito a colpirti con lo sguardo. Tieni presente che più spesso gli Occhi-Rossi ricorrono a quest'arma, maggiore è la probabilità che ti feriscano. Quindi, se tirando il dado la prima volta ottieni un numero minore di 6, non vieni colpito; ma la seconda volta devi ottenere un numero inferiore a 5, la terza inferiore a 4 e così via. Quando vieni colpito da un Occhio-Rosso, tira nuovamente un dado per determinare quanti punti di Resistenza perdi. Sappi che se vieni ferito due volte muori all'istante. Ora torna al **225** e porta a termine il combattimento.



35

Il capitano crede alla tua storia, e vuole scortarti di persona affinché tu possa riferire personalmente il tuo messaggio all'Arcimago. Le guardie ti liberano le braccia; segui il capitano fuori dalla stanza, e dopo aver attraversato una sala ben illuminata ti dirigi assieme a lui verso una grande porta. Vai al **301**.

(fig. 3) Questo è il territorio degli Uomini-Uccello!

36 *(fig. 3)*

Continui sul sentiero che serpeggia lungo il fianco della montagna e passi davanti ad altri due nidi giganteschi. Per fortuna i suoi abitanti non si sono ancora fatti vivi... ma hai cantato vittoria troppo presto: proprio in questo istante un'ombra sta passando sopra la tua testa. Porti una mano davanti agli occhi per proteggerli dal sole, e riesci a distinguere chiaramente una creatura che ti sta osservando: ha l'aspetto di un umano, ma con un becco aguzzo al posto della bocca. I suoi lunghi capelli ondeggiano al vento, le braccia e le gambe terminano con degli artigli affilati e due grandi ali gli permettono di volare. Capisci di trovarti di fronte ad un Uomo-Uccello, un esemplare di una delle razze più odiate e temute tra tutte quelle che popolano le terre di Zanzunu. È proprio a causa degli Uomini-Uccello che hai dovuto intraprendere questa missione, poiché sono stati loro a rubare la Corona dei Re dal reame di Analand! Intendi cercare riparo dietro un cespuglio sul bordo del sentiero (vai al **513**), o preferisci tentare di rivolgere la parola alla creatura (vai al **338**)?

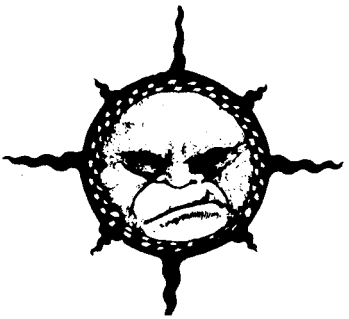
37

La porta non è chiusa a chiave: la apri e scopri una strana stanza a forma di mezzaluna. L'interno è quasi buio; l'unico spiraglio di luce proviene da una finestrella che si trova nella parete sinistra. Il pavimento è di pietra grezza ed è cosparso di paglia, mentre in fondo alla parete di destra si apre un passaggio. Ma ciò che ti colpisce maggiormente è un intenso odore

di putrefazione che aleggia tutt'intorno. Vuoi entrare a dare un'occhiata (vai al **114**) o lasci questa stanza e provi ad aprire l'altra porta (vai al **465**)?

38

Prendi la candela dallo zaino e ti concentri: improvvisamente una fiammella vacillante scaturisce dallo stoppino, proprio nel momento in cui la porta si richiude alle tue spalle. Sei solo, in questa stanza rischiarata unicamente dalla luce della tua candela, e fremi d'orrore quando ti accorgi che delle lame affilate spuntano ad intervalli regolari dal pavimento di legno! Se vuoi riuscire ad attraversare questo labirinto mortale non puoi permetterti di fare passi falsi. Pensi di essere in grado di mantenerti in equilibrio? Fai il prossimo passo andando al **288** o al **367**.



39

Nello stato di debolezza in cui ti trovi la tua Resistenza è minore del solito. Mangiare un cibo come questo è stata la cosa meno giudiziosa da fare: comincia a farti male lo stomaco, quindi ti scusi con la vecchia e te ne vai in fretta. Perdi 2 punti di Resistenza a causa dei dolori. Vai all'**8**.

40

Nello spazio ristretto della porta le guardie ti attaccano due alla volta. La prima coppia si sta preparando a combattere:

Prima Guardia	Abilità 7	Resistenza 7
Seconda Guardia	Abilità 6	Resistenza 7

Prima di ogni assalto scegli la guardia che intendi attaccare e combatti come di consueto, poi tira nuovamente i dadi per determinare la Forza d'Attacco dell'altra guardia. Se tale Forza d'Attacco è superiore alla tua ti viene inflitta una ferita, come sempre. Se invece la sua Forza d'Attacco è inferiore alla tua la guardia ti manca, ma neanche tu riesci a ferirla poiché hai scelto di attaccare il suo compagno. Appena una delle due guardie muore, viene immediatamente rimpiazzata da un'altra:

Terza Guardia	Abilità 7	Resistenza 8
Quarta Guardia	Abilità 8	Resistenza 7

Se sconfiggi le guardie, vai al **129**.

41

Vedendo aperta una porta dall'aspetto così importante, diventi sospettoso. *Sembra* che non sia pericolosa, ma chi ti assicura che non si tratta di una trappola? Per terra c'è un pezzo di legno: lo raccogli e ti accorgi che si tratta di un ramoscello di giovane quercia. Conservalo, se vuoi. Tocchi la porta con il ramo, ma non succede nulla; allora schiudi la porta ed una lingua di fuoco, accompagnata da un getto di calore, esce dalla porta e ti obbliga a ripararti il viso. Il cuore ti batte all'impazzata: oltre i battenti c'è un vero inferno! Sem-

bra che sia impossibile passare di là. Vuoi lasciare chiusa la porta e provare ad aprire quella con gli intarsi, e forse tornare qui più tardi (vai al **54**); o rischi il tutto per tutto e provi ad attraversare di corsa questo inferno (vai al **541**)?

42

«Mi chiamo Valinia» comincia, «e sono il primo assistente del tesoriere di Mampang. Riscuoto le tasse e mi faccio pagare in monete d'oro. Ora posso avere il mio Pezzo d'Oro?» Sta diventando impaziente, e il giaguaro ruggisce da sotto il tavolo. Gli dai il Pezzo d'Oro che ti chiede (vai al **542**) o continui a rifiutare (vai al **132**)?

43

«Un messaggio per l'Arcimago?» chiede. «Io sono Cartoum, il capitano delle guardie dell'Arcimago. Non cercare di ingannarmi con le tue assurde menzogne. Sei qui per dar la caccia al nostro capo, vero?» Ammetti che sei venuto per distruggere il capo di Mampang (vai al **122**), o continui a mentire (vai al **243**)?

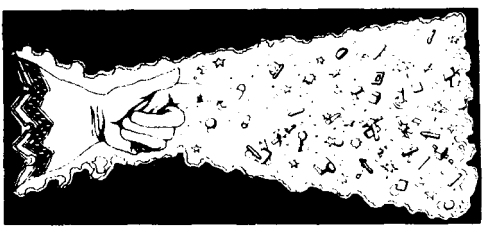
44

La stanza è sporca e priva di decorazioni, ed è ammobiliata unicamente con un tavolo e due sedie del tutto normali. Comunque nel tavolo c'è un cassetto; lo apri e trovi soltanto una grande chiave attaccata ad un anello. Prendila, se vuoi, poi lascia la stanza. La doppia porta nell'ingresso ha una solida serratura, e tu speri che la chiave che hai trovato la apra. Dopo es-

serti assicurato che non ci siano rumori sospetti dall'altra parte della porta, infili la chiave: funziona! La serratura scatta e la porta si apre quanto basta perché tu riesca a passare. Vai al **467**.

45

Vedendo le tue ricchezze i loro occhi si illuminano. Porgi ad uno di loro 3 Pezzi d'Oro e quello dice: «Hai fatto bene a chiederci consiglio sui pericoli della fortezza, perché saranno in molti a tentare di derubarti vedendo che sei così ricco. Molti... *Compresi noi!*» E con queste parole gli Uomini-Lince sguainano le spade. Vai al **90**.



46

Avanzi sul ponte, ma dopo qualche metro scivoli ed una gamba va ad infilarsi tra le corde. Ti aggrappi disperatamente per non precipitare e fortunatamente riesci a rimanere appeso. Ora però devi decidere se continuare o meno la traversata: se decidi di non farlo torna indietro e prendi l'altro sentiero che costeggia la montagna, andando al **339**; se decidi di proseguire sopra il ponte tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se è minore o uguale, vai al **117**; se invece è maggiore, vai al **151**.

47

Non puoi avanzare in nessun altro modo. Vai al **256**, alla doppia porta.

48

La tua risposta li lascia a bocca aperta: «Un uomo di Analand? Qui a Mampang? Non è possibile!» Uno di loro si volta verso un compagno e gli bisbiglia qualcosa all'orecchio. Solo adesso ti accorgi di aver commesso un grave errore, ma è troppo tardi: uno degli Occhi-Rossi si mette a correre velocemente, probabilmente per andare a riferire alle guardie che l'uomo di Analand si trova nella fortezza. Ora non hai più il vantaggio di viaggiare in incognito. Se nelle Baklands avevi ucciso tutti i Sette Serpenti vai al **22**, altrimenti vai al **171**.

49

Una dopo l'altra le teste degli altri dei di Mampang appaiono sul collo dell'Idra. Un viso nero dai grandi occhi gialli si volta verso di te e abbassa le palpebre, e quando i suoi occhi sono completamente chiusi la tenue luce che illuminava la stanza si smorza del tutto. Lunara, la dea della luna, ha lanciato il suo incantesimo delle tenebre! Ora sei nell'oscurità più totale, ma puoi sentire i passi dell'enorme creatura che avanza verso di te. Ti metti a correre verso l'altra porta (vai al **250**), o le permetti di avvicinarsi e ti prepari a combattere (vai al **324**)?

50

Fai fatica a restare aggrappato all'asta, e le dita e le braccia ti tremano per lo sforzo. Tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se il numero uscito è maggiore, vai al **133**; altrimenti, vai al **273**.

51

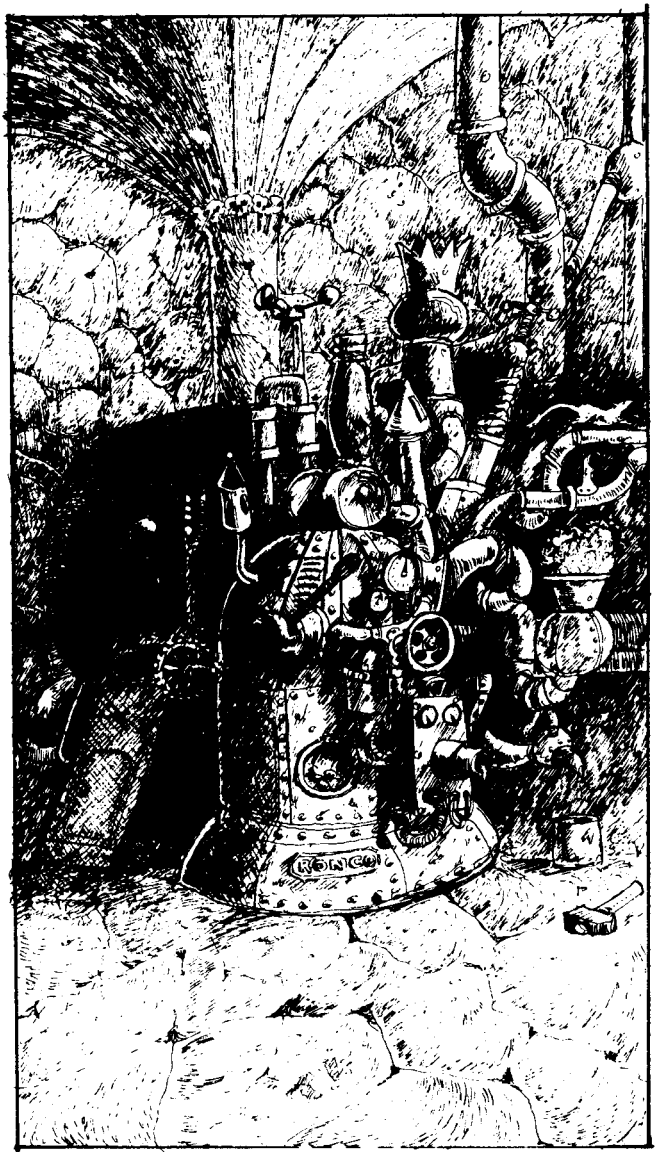
Perlustri il pavimento senza trovare nulla di particolarmente interessante. La bottiglia che è rotolata ai tuoi piedi contiene dell'olio da cucina che probabilmente la creatura intendeva bere. È proprio quest'olio che rende il pavimento così viscido e grasso. Se vuoi puoi prendere la bottiglia e ciò che contiene, ma in questo caso sei costretto ad abbandonare uno degli oggetti che hai nello zaino, se sono più di dieci. Poi lascia la stanza andando al **96**.

52

Riesci finalmente a trovare il fondo del muro, e continuando a tastare trovi i contorni di una porta. Afferri la maniglia e la giri. Vai al **33**.

53

Tira i dadi: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità, la porta si apre di colpo (vai al **112**); se è maggiore la porta rimane chiusa. Ogni volta che provi a forzare la porta (anche se si apre) perdi 1 punto di Resistenza per le ammaccature. Puoi continuare a provare finché non riesci nel tuo intento; ma puoi anche smettere in qualsiasi momento per tornare alla porta d'entrata, spiegando alla creatura che hai sbagliato direzione (vai al **18**).



(fig. 4) Al centro della stanza c'è uno strano macchinario

54 *(fig. 4)*

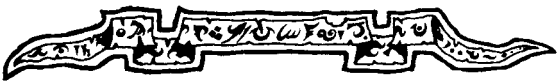
Gli intarsi sulla porta sono interessanti, ma non forniscono informazioni utili. Impugni la maniglia ed apri la porta: la stanza non è ammobiliata, ma proprio in mezzo al pavimento c'è uno strano apparecchio meccanico fatto di ferro e ottone, con cinghie, rotelle ed ingranaggi collegati tra loro. Quest'apparecchiatura dev'essere una macchina che lavora i metalli, ma è ferma. Se desideri provare a farla funzionare, Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **460**, e se sei sfortunato vai al **514**; se invece non vuoi perdere tempo con questo macchinario vai all'**81**.

55

Aspetti che il pavimento si avvicini al soffitto e infili la spada tra le due superfici. Qualche istante più tardi la lama si piega: sfortunatamente non sei riuscito a fermare il meccanismo! Il sudore ti cola sulla fronte e i tuoi occhi assumono un'espressione di disperazione: l'arma si spezza in due. L'hai persa per sempre, e se era l'unica perdi 3 punti di Resistenza durante i combattimenti finché non ne trovi un'altra. Ma tutto ciò è privo di importanza, poiché probabilmente fra qualche istante morirai schiacciato. Vai al **269**.

56

Sfoderi l'arma e avanzi con passo deciso, e quando entri nella stanza la confusione svanisce. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **235**; se sei sfortunato vai al **299**.



57

Tutti i tuoi sforzi per cercare di evitare quelle creature non fanno altro che irritarle; si mettono a correre verso di te e ti sbarrano la strada. Tu continui a camminare, ma loro ti fanno lo sgambetto e cadi. «Sciocco» ti dice uno in tono canzonatorio, «non guardi dove metti i piedi? Come osi calpestare il mio amico senza neppure chiedergli scusa? Fallo immediatamente e puliscigli *gli stivali con la lingua*». Ti alzi e borbotti qualche parola di scusa, ma non hai certo nessuna intenzione di leccargli gli stivali. Intanto l'Occhio-Rosso te li porge, e gli altri due continuano a provocarti. Preso da un attacco di rabbia, afferri gli stivali della creatura e la mandi a gambe all'aria. Hai commesso un errore: agendo in questo modo hai fornito agli Occhi-Rossi un valido pretesto per aggredirti. Infatti le creature aprono insieme gli occhi dirigendo i loro sguardi infuocati sul tuo braccio: non riesci a reprimere un grido di dolore quando vieni colpito dai raggi di fuoco, il tuo arto mutilato cade a terra ed assieme a lui se ne vanno tutte le tue speranze. Il dolore è insopportabile e svieni. Quando riprendi conoscenza ti trovi sdraiato a terra, accanto al tuo braccio, vivo ma incapace di completare la tua missione.

58

Disponi di un oggetto da utilizzare contro questa creatura? In questo caso vai al **152**, se invece vuoi precipitarti verso la doppia porta il più in fretta possibile vai al **363**.

59

Il sentiero segue i contorni di un'enorme roccia, per poi proseguire diritto; sei un po' preoccupato perché ora risale il fianco della montagna lasciando nascosta la fortezza. Inoltre un crepaccio ti impedisce di proseguire in direzione di Mampang, devi trovare il modo di attraversarlo. Un po' più avanti c'è qualcosa che potrebbe esserti utile: si tratta di un ponticello di legno che collega i due bordi del crepaccio. Provi ad attraversarlo (vai al **183**), o preferisci proseguire lungo il sentiero (vai al **257**)?

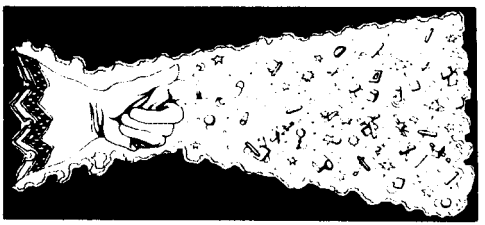
60

Gli Uomini-Uccello sembrano sconcertati dalla tua offerta: a quanto pare non hanno mai visto una lancia come questa. Mentre le tre creature sono intente ad esaminarla, approfitti dell'occasione: indietreggi con passi furtivi e infili la porta. Vai al **479**.

61

Le metti in mano un Pezzo d'Oro, e la vecchia comincia a tremare. «Ma come! Questo è un Pezzo d'Oro!» balbetta. «Siano ringraziati gli dei! Mai nessuno era stato tanto generoso con la povera Javinne. Mille grazie, straniero, ti sarò amica fino alla morte. Ma aspetta! Devo celare la mia gioia, perché se quei

maledetti bastardi, che sono la causa della mia sventura, vengono a sapere che sono stata fortunata, mi faranno certamente soffrire: è ancora troppo presto per cercare aiuto presso i miei amici di Schinn. Devo mantenere il segreto. Devo nascondermi». Molte cose che ha detto ti hanno colpito, e prima che scappi a nascondersi puoi porle qualche domanda. Le chiedi di "quei maledetti bastardi che sono la causa della sua sventura" (vai al **302**); vuoi saperne di più sui suoi amici di Schinn (vai al **372**); o preferisci chiederle come ha perso la vista (vai al **388**)?



62

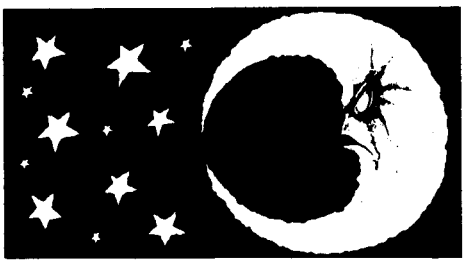
Il corpo della creatura è freddo, e appena lo tocchi cade all'indietro! Con grande sorpresa scopri che è un cadavere; inoltre questo corpo non appartiene ad un uomo bensì ad una creatura femminile di chissà quale razza. Il torso è umano, ma le gambe sono pelose e terminano con degli zoccoli; il viso è a metà tra quello di una capra e quello di una donna e due corna spuntano dalla fronte. Dopo esserti ripreso dallo stupore ti metti a perlustrare la grotta: sembra vuota, e c'è abbastanza spazio per sistemarsi comodamente. Se hai intenzione di trascorrere la notte qui e se vuoi servirti delle provviste vai al **293**. Se vuoi piuttosto esplorare una delle altre grotte vai al **419**.

63

Sei sopravvissuto al sistema di sicurezza della porta, ma non vivrai ancora a lungo, poiché gli aghi sono cosparsi di veleno ad effetto immediato. Dopo qualche minuto cominci ad avere le vertigini, poi svieni. Il veleno sta facendo effetto e non sei in possesso di nessun antidoto che possa neutralizzarlo. Il tuo viaggio finisce qui ...

64

Il mazzafrusto ti colpisce alla tempia e ti fa vacillare. Hai una brutta ferita e stai perdendo sangue: perdi 3 punti di Resistenza. Dopo essere riuscito a riprenderti dal colpo, entri nella stanza. Vai al **251**.



65

Avanzi coraggiosamente verso l'Idra: se riesci ad attaccarla prima che tutte le teste si materializzino, il mostro non sarà nel pieno delle sue forze. Ma nel tuo intimo non sei troppo ottimista: come farai a combattere contro tali divinità? Intanto appare un'altra testa: è verde e squamosa, con delle branchie nel collo ed il naso a punta. Hydana, la dea delle acque, che apre la bocca e ti riversa addosso un torrente d'acqua. Cadi a

terra e ti ferisci alla caviglia: perdi 1 punto di Resistenza. Ora porta a termine il combattimento:

Idra	Abilità 17	Resistenza 24

Dopo il primo assalto, vai al **458** se hai ferito l'Idra; e al **305** se è stata lei a ferirti.

66

Valinia è disposto ad accettare uno qualsiasi dei tuoi oggetti, purché abbia valore ornamentale (un medaglione, un gioiello...). Scegli quale dargli, poi chiedigli se può aiutarti ad entrare nel torrione centrale. Se possiedi qualche oggetto di valore da poter offrire a Valinia, vai al **276**; se non hai niente da dargli torna al **160** e fai un'altra scelta.

67

Ti precipiti nel passaggio prima che qualcuno possa scoprire che sei nella fortezza, e mentre stai correndo noti che due guardie sono distese per terra, profondamente addormentate. Un fiasco di vino vuoto spiega l'accaduto: sono *ubriache*! Le ignori e continui ad attraversare il passaggio di corsa (vai al **342**) o pensi che sia più saggio trafiggerle con la spada per paura che si sveglino e ti scoprano (vai al **289**)?

68

Ti guardano con sospetto, ma accettano ugualmente di risponderti. «Il vecchio Naggamanteh sta affilando l'ascia» cinguetta uno degli Uomini-Uccello, «perché l'Arcimago gli ha promesso una nuova vittima. E tu sai com'è fatto il vecchio Ciclope... non è soddisfatto

se non la tortura per almeno un'ora! Per quanto riguarda l'Arcimago è da un bel po' che non si vede in giro. Si è chiuso nella sua torre e si dice che aspetti visite. Questo è tutto». Auguri loro buona giornata e lasci la stanza. Vai al **479**.

69

Racconti a Jann del vecchio specialista in armi che ti ha indicato la torre, e la Minimite ride: «Farren Whyde non è affatto specializzato in armi. In realtà l'uomo che hai incontrato è l'Arcimago in persona. Che figura diabolica! Si è travestito e ti ha persuaso ad entrare nelle carceri e a diventare spontaneamente suo prigioniero!» Non credi alle tue orecchie: eri al cospetto dell'Arcimago e te lo sei lasciato scappare! Comunque la Minimite ti ha fornito una preziosa informazione, ed ora conosci il segreto di Farren Whyde: se dovessi trovarti di nuovo in sua presenza, sottrai 111 dal numero del paragrafo in cui ti trovi: otterrai così un nuovo numero al quale ti recherai per smascherarlo. Ora è meglio che architetti un piano per fuggire dalla torre. Vai al **98**.

70

Se non l'hai ancora fatto puoi esaminare la porta che si trova in fondo alla galleria (vai al **144**); altrimenti lascia questo corridoio e cerca di aprire la grande doppia porta (vai al **253**), o prova ad esaminare la porta situata di fronte (vai al **493**).

(fig. 5) Il tuo arrivo ha disturbato centinaia di mosche

71

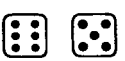
Estrai la pergamena dallo zaino e cominci a srotolarla, ma non riesci a far nulla perché la creatura si precipita verso di te. Vai al **296**.

72

Estrai dallo zaino la candela e ti concentri: improvvisamente una fiammella vacillante scaturisce dallo stoppino proprio nel momento in cui la porta si richiude alle tue spalle! Ti trovi solo, in questa stanza rischiarata unicamente dal lume della tua candela, e fremi d'orrore quando ti accorgi che delle lame affilate spuntano ad intervalli regolari dal pavimento di legno. Se vuoi riuscire ad attraversare questo labirinto mortale non puoi permetterti di fare passi falsi. Pensi di essere in grado di mantenerti in equilibrio? Fai il prossimo passo andando all'**87** o al **239**.

73 *(fig. 5)*

Apri lentamente la porta e sbirci nella stanza: è buia e c'è solo una finestra chiusa. Quando gli occhi si abituano all'oscurità ti accorgi di che genere di stanza si tratta: sei finito nella *latrina* delle guardie! Appena respiri ti si rivolta lo stomaco: c'è una puzza tremenda, il locale è sudicio e un centinaio di mosche ronzano attorno ad un buco scavato nel pavimento. Riesci a malapena a trattenerti dal vomitare, ma perdi 1 punto di Resistenza. Se vuoi dare un'occhiata a questa stanza vai al **186**, altrimenti puoi tornare nel passaggio ed ispezionare l'altra stanza (vai al **144**), ma solo se non l'hai già fatto.



74

Non è stata una saggia decisione: appena apri la porta e ti precipiti nella galleria ti imbatti nei tre Uomini-Uccello dai quali stavi cercando di sfuggire! Dietro arrivano quelli che avevi lasciato nella stanza, e ora sei circondato. Gli Uomini-Uccello ti afferrano in fretta e senza nemmeno lasciarti il tempo di reagire ti conducono nel cuore della fortezza. Vai al **333**.

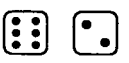
75

Volteggi ancora per un po' nello spazio ignoto, finché l'incantesimo svanisce e a poco a poco ti rendi conto di dove ti trovi. Stai fluttuando nell'aria al di sopra di una figura dall'aspetto più che familiare, che si trova in piedi davanti ad una porta di legno collocata nel muro di una torre. Con un gesto risoluto solleva le spalle e si precipita sulla porta. Proprio nello stesso istante il tuo corpo discende verso terra e si mescola con la strana figura che poi è la tua! Preparati al colpo che riceverai dando la spallata alla porta, e vai al **102**.

76

«Bah» dice, «tre Pezzi d'Oro? È solo un pezzo per ciascuno. E in ogni caso avrò tutto il tuo oro quando sarai rinchiuso in cella! Portate via questo miserabile!» Le guardie ti afferrano brutalmente e ti spingono verso la porta, ma prima di fartela oltrepassare gettano la tua borsa dell'oro e il tuo zaino al capitano. Sei destinato a trascorrere il resto dei tuoi giorni nei sotterranei di Mampang, e per fortuna ti resta ancora poco da vivere...

Ti alzi per lasciare il tavolo, quando senti una voce che ti chiama per nome: «Non avere tanta fretta di andartene, amico mio, permettimi di parlarti!» La voce suona familiare, ma guardandoti intorno non scorgi nessuno. Però a poco a poco si forma un'immagine nell'aria. Sei sicuro di aver già visto da qualche parte questo fantasma, ma non riesci a riconoscerlo finché non ti appare chiaramente: *Shadrak!* Gli chiedi come mai si trova qui, e lui ride: «Ti sei dimenticato dei miei poteri?» Allora ti ricordi la faccia nell'albero. «Posso venire qui quando voglio, ma non ho mai viaggiato così lontano prima d'ora e sono molto stanco. Inoltre mi fermo per poco. Sei riuscito a sopravvivere a molti pericoli e ciò dimostra che il tuo paese può andare ben fiero di un campione come te. Io sono tra quelli che desiderano che la tua missione abbia successo, ma voglio dirti che ci sono altri pericoli che dovrai affrontare. Sarai obbligato ad aprire le Porte di Throben ed i loro segreti sono conservati dai più astuti seguaci dell'Arcimago: Valinia l'Avaro, Naggamanteh, il Maestro delle Torture ed un terzo che non sono riuscito ad identificare. Hai pochi alleati, ma cerca ugualmente di rintracciare i Samaritani di Schinn: anche loro cercano di metter fine alle manie di potere dell'Arcimago». Ringrazi Shadrak per i preziosi consigli e gli chiedi cosa l'ha spinto a fare un viaggio così lungo. «Due notti or sono le guardie dell'Arcimago sono arrivate nella mia grotta, e tu sai bene che sanno come persuadere qualcuno a parlare. Un vecchio come me non avrebbe potuto resistere; sono stato costretto a raccontare tutto ciò che sapevo



sul tuo viaggio, e per tali informazioni ho ottenuto un ottimo trattamento: sono stato appeso ad una croce davanti all'entrata della mia grotta, e questa mattina la vita ha lasciato il mio corpo. Come potevo vendicarmi delle loro torture? Il mio spirito può viaggiare molto più in fretta dei loro cavalli, per questo sono arrivato prima di loro, per aiutarti come posso». L'immagine di Shadrak comincia a svanire: i suoi poteri stanno finendo. Quando è sparito completamente giuri a te stesso che vendicherai l'assassinio dell'eremita, e ti alzi per ripartire. Torni indietro di corsa in direzione del cortile della fortezza (vai al **141**) o ti dirigi a sinistra verso la porta che reca un'iscrizione (vai al **428**)?

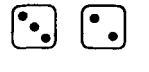
78

Hai passato la scorsa notte nella caverna in cui c'era il cadavere della donna capra? In questo caso vai al **24**, altrimenti vai al **153** e fai un'altra scelta.

79

«Ti assicuro» dice, «che non sono nativo di Mampang, né provengo da Kakhabad. Mi chiamo Farren Whyde e sono del regno di Ruddlestone che si trova ad ovest dei monti Zanzunu. Sono un uomo versato nelle scienze e specializzato in armi. Inoltre, alcune scoperte

mi hanno reso famoso nel mio regno. Quella più sensazionale è una polvere combustibile in grado di sparare un missile ben più lontano di qualsiasi freccia lanciata da un arco. È proprio questa scoperta che ha interessato maggiormente l'Arcimago; e così i suoi alleati, gli Uomini-Uccello dal becco ad uncino, sono stati lanciati al mio inseguimento. Sono stato catturato mentre dormivo e portato in questo luogo infernale con gli stessi indumenti che ora indosso. Da quel momento ho continuato a lavorare al mio progetto sotto le loro minacce, e temo che a causa delle ambizioni dell'Arcimago, esso verrà usato solo per nuove conquiste e non come strumento di difesa pacifica». Gli racconti qualcosa di te e gli dici che l'Arcimago si è comportato in maniera simile con il tuo regno, quando ha rubato la Corona dei Re. Il vecchio fa un cenno d'assenso: «Ho sentito parlare della tua corona, e si dice che l'Arcimago la porti sempre con sé». A questo punto gli chiedi se sa dirti dove puoi trovarlo, ed egli risponde: «È un segreto, ma posso aiutarti. Vieni con me». Ti porta davanti ad una finestra e punta l'indice verso l'esterno: «L'Arcimago non si fa vedere spesso nella fortezza di Mampang». All'udir ciò spalanchi la bocca: hai fatto tutta questa strada per niente? Farren Whyde continua: «Ritiene di non essere al sicuro dai suoi nemici, in questo posto. Lascia credere a tutti che vive qui, ma in verità è *lì*». Seguì il suo dito fino ai monti dell'Alto Xamen, ma non riesci a distinguere nulla in particolare. Imprechi: devi forse cercare di uscire dalla fortezza per intraprendere un nuovo viaggio? «Non disperare, amico mio, lascia che ti mostri un trucco che ho imparato». Farren Whyde congiunge



le mani e le porta alla bocca, pronunciando tre parole in un linguaggio del tutto sconosciuto. Rimani a guardarlo stupefatto, mentre le parole magiche fanno effetto ed una nebbia luccicante si alza nell'aria all'esterno della torre in cui ti trovi. Ora comprendi il senso di ciò che il vecchio ti aveva detto: un'*altra* torre, che prima non si vedeva a causa del suo magico potere d'invisibilità, prende forma sotto i tuoi occhi! Farren Whyde ti guarda con orgoglio e dice: «Ecco la torre dell'Arcimago. Ecco dove abita». Capisci che devi raggiungere la torre prima che sparisca. Chiedi aiuto al vecchio (vai al **245**) o pensi di ricorrere ad un incantesimo?

DOC	YOB	FAR	SAP	HUF
587	**626**	**742**	**774**	**658**

80

Il grassone ti fa un applauso: «Sei davvero un valoroso guerriero» afferma, e il giaguaro si trascina zoppicando sotto il tavolo per leccarsi le ferite. «Ma valoroso o meno, non fa differenza: devi pagare il prezzo richiesto per entrare nella stanza». Furioso, gli domandi con che diritto osa chiederti dell'oro. Vai al **42**.

81

Torni indietro nella galleria principale per decidere da che parte proseguire. Vuoi esaminare la grande doppia porta (vai al **256**) o preferisci cercare un altro passaggio (vai al **47**)?

82

«Amico» dice con voce sommessa il primo degli Uomini-Uccello, «so bene che ci stai nascondendo la vera ragione della tua presenza qui, ma non posso biasimarti. È saggio essere prudenti a Mampang. Ma, che tu sia arrivato qui per caso o meno, hai fatto una scoperta interessante: noi siamo in grado di aiutarti nella tua missione più di quanto tu creda. Mi chiamo Pavoncella, e io e i miei due amici siamo noti come i *Samaritani di Schinn*. Il nostro scopo è spodestare l'Arcimago: è un pazzoide, e bisogna mettere fine alle sue ambizioni una volta per tutte! Se riuscirai a trovare la Corona dei Re esaudirai i nostri desideri. Se saremo in grado di aiutarti lo faremo. Quando avrai bisogno di noi soffia qui dentro e se ci sarà possibile verremo in tuo soccorso». Pavoncella ti porge un piccolo fischietto d'argento che metti al sicuro nello zaino. Lo ringrazi e fai altrettanto con gli altri due, poi lasci la stanza. Gli Uomini-Uccello si congedano augurandoti buona fortuna. Questo incontro fortunato ti fa guadagnare 2 punti di Resistenza. Vai al **479**.

83

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **441**; se sei sfortunato vai al **314**.

84

Le tue doti in combattimento sono degne dei Maestri d'Armi dell'Accademia di Chawberry: ti sei battuto davvero valorosamente contro questa potente bestiaccia. La tua arma si abbatte nuovamente su una delle teste, che rotola al suolo, ma viene nuovamente rim-

piazzata da altre due. Ci rimani davvero male e per un attimo perdi la concentrazione. Intanto la creatura ne approfitta per colpirti. Vai al **305**.

85

Il coltellaccio non ha nulla di magico, il mercante è stato davvero furbo a sbarazzarsi di quest'arma priva di valore. Quando la usi in battaglia perdi 1 punto di Abilità poiché la sua lama arrugginita la rende meno pericolosa di una normale arma. Ora vai al **473**.

86

Cerchi disperatamente di reprimere la nausea, ma senza riuscirci: ti precipiti fuori dalla stanza e torni nella galleria, dove sei costretto a vomitare. Temi che qualcuno possa sentirti, ma non puoi far nulla per evitarlo. Delle voci provenienti dalla stanza che si trova in fondo al passaggio confermano i tuoi timori, ma poi odi delle risate e ti senti un po' più sollevato: probabilmente questi rumori non sono rari in una latrina. Dopo esserti ricomposto ti prepari a rimetterti in cammino, ma perdi 1 punto di Resistenza poiché il malore ti ha indebolito. Vai al **70**.

87

Avanzi lentamente nella stanza. Fai il prossimo passo andando al **488**, al **341** o al **359**.

88

Ti lasci cadere a terra cercando di fare meno rumore possibile, e ti prepari ad attraversare la porta quando ti trovi faccia a faccia con una guardia in armatura.

Sembra che sia sorpresa quanto te, e lancia un potente grido. In un batter d'occhio arrivano altre quattro guardie e ti circondano: devi batterti. Se le attacchi vai al **40**; se preferisci ricorrere ad un incantesimo scegline uno:

FOG	WOK	TEL	DUM	DIM
766	**636**	**599**	**718**	**656**

89

«Ti scorteremo volentieri» cinguettano gli Uomini-Uccello. Due di loro ti precedono e aprono la porta alle tue spalle. «Con noi sarai al sicuro» esclama il terzo con orgoglio, e dà un'occhiata all'esterno per assicurarsi che non ci sia nessuno. Cammini in mezzo a loro in maniera un po' goffa, mentre attraversano a saltelli la galleria e ti comprimono coi loro corpi coperti di piume. Solo più tardi ti accorgi che non lo fanno per proteggerti: ti hanno catturato! Fai di tutto per liberarti, ma senza riuscirci. Vai al **333**.

90

Con le spade alla mano i tre Uomini-Lince sono pronti a combattere. Sfoderi anche tu l'arma (vai al **110**) o ricorri alla magia?

FOG	SIX	MAG	TEL	NIP
739	**657**	**699**	**588**	**627**

Se possiedi una lancia di legno benedetta da un santone puoi cercare di usarla andando al **313**.

(fig. 6) Un mercante ti sta guardando con aria sospettosa

91 *(fig. 6)*

La porta è già aperta, così entri nella stanza. Come prevedevi i muri sono coperti da scaffali sui quali sono esposti centinaia di ninnoli e cianfrusaglie assieme ad altri oggetti di valore. Un mercante paffuto con la pelle giallastra sta seduto dietro un tavolo in un angolo, e ti guarda con sospetto. Non vedi nessuno che potrebbe difenderlo nel caso che i suoi clienti gli rubassero la merce, e ciò ti meraviglia. Hai denaro? In questo caso puoi acquistare qualche oggetto andando al **494**; in caso contrario potresti cercare di rubargli qualcosa tentando la Fortuna: se sei fortunato vai al **116**, se sei sfortunato vai al **267**. Se non hai denaro, ma non vuoi rubare, lascia la stanza e cerca di aprire la porta in fondo al passaggio andando al **310**.

92

Come hai fatto a procurarti la fiala? L'hai ricevuta da una donna (vai al **241**), da un uomo (vai al **278**) o l'hai trovata tu (vai al **491**)?

93

La porta si apre e rivela un locale sudicio: in un angolo c'è un letto disfatto, mentre appoggiati al muro ci sono due sedie ed un tavolo, sul quale stanno una brocca ed una scodella di latta. Inoltre una scatola di legno fuoriesce di qualche centimetro da sotto il letto. Potrebbe trattarsi della stanza del Maestro delle Torture, ma non ne sei sicuro. Nella stanza non ci sono oggetti personali, ma anche in caso contrario non riusciresti ad individuarne il proprietario. Vuoi entrare

per investigare meglio (vai al **272**), o preferisci uscire e provare ad aprire l'altra porta della camera delle torture (vai al **236**)?

94

«Potresti avere ragione» dice con uno sguardo maligno, «ti stai mettendo al mio servizio?» Abbassi la testa in segno d'assenso. «Ma io come faccio a sapere se combatti davvero bene come vuoi far credere? Prima di ingaggiarti devi darmi una prova del tuo valore. *Hashi, attacca!*» All'udire la sua voce, il giaguaro balza da sotto il tavolo. Devi batterti contro il felino:

Giaguaro	Abilità 8	Resistenza 7

Se ammazzi la bestia vai al **146**. Se, quando la sua Resistenza è di 2 punti, decidi di risparmiargli la vita, vai all'**80**.

95

Più la apri, più la porta cigola. Quando è aperta a metà ti accorgi che dà su un piccolo corridoio con due porte: una a destra ed una in fondo. Improvvisamente senti delle voci: il cigolio deve aver attirato l'attenzione di qualcuno! Decidi di richiudere in fretta la porta e di andare da qualche altra parte. Cerchi di aprire la grande doppia porta (vai al **253**), o la porta che hai di fronte (vai al **493**)?

96

Facendo attenzione al pavimento raggiungi la porta e provi a girare la maniglia: ora ti trovi davanti ad un corridoio che si allarga verso il fondo. Lo segui andando al **124**.

97

Li ringrazi della birra, e bevi. Per fortuna sembra del tutto normale; la gusti con piacere e guadagni 2 punti di Resistenza, poi li ringrazi di nuovo per averti offerto da bere. «Offerto da bere?» ridono gli Occhi-Rossi, «non ti abbiamo offerto nulla. La birra costa 2 Pezzi d'Oro!» Scoppiano di nuovo a ridere e ti presentano il conto. Se hai 2 Pezzi d'Oro per pagare la birra, fallo e vai al **425**. Se non li hai o se rifiuti di pagare, vai al **12**.

98

La situazione sembra disperata: la porta è molto solida, e hai già notato che la serratura è robustissima. L'unica via di scampo è la finestra, ma è troppo alta. Ti viene in mente che potresti tendere un agguato ad una delle guardie, quando viene a portarti da mangiare. Cosa intendi fare?

Cerchi di forzare la porta? Vai al **120**.
Chiedi l'opinione di Jann? Vai al **414**.
Utilizzi qualcosa che hai nello zaino? Vai al **259**.

Ricorri ad un incantesimo?

NIP	WAL	ZEN	FAL	ZIP
673	**767**	**696**	**604**	**725**

99

Se hai del cibo puoi mangiare. Se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza, solo 1 se hai già mangiato. Se non hai provviste non guadagni nulla. Aggiorna il Foglio d'Avventura e accampati per la notte, poi vai al **384**.

100

Avanzi con cautela nella stanza. Fai il prossimo passo andando al **52**, al **227** o al **2**.

101

Attraversi la galleria e passi davanti alla stanza dei Mucalitti. Quando arrivi in fondo al corridoio apri la porta del vestibolo, ma la piccola creatura tarchiata che ti aveva lasciato entrare non c'è più. A questo punto esci dalla porta che dà sul cortile: è tutto tranquillo, quindi prosegui accanto al muro in direzione della grande doppia porta. Vai al **392**.

102

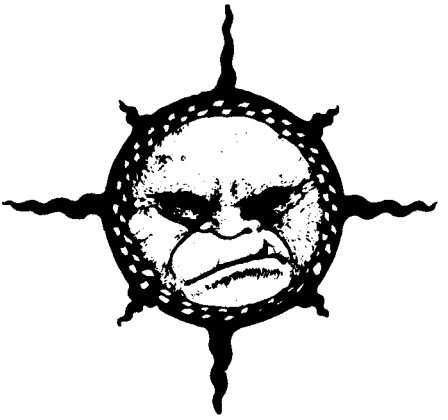
Spalanchi la porta e vai a finire lungo disteso sul pavimento di una camera interna. Ti rialzi e cerchi di capire dove ti trovi: il pavimento è coperto di paglia, la stanza non è ammobiliata e presenta due uscite. Scegli una delle due porte: se prendi quella a sinistra vai al **37**, se prendi quella a destra vai al **465**.

103

«La fortezza»? esclama. «Non avrai mica intenzione di recarti là? Se lo fai sarai dannato in eterno! A Mampang il male è come un essere vivente, che divo-

ra tutti quelli che oltrepassano la soglia di quel posto maledetto. Non hai nulla da guadagnarci, quindi pentiti dei tuoi peccati ed unisciti a me nella preghiera. Throff è la sola vera signora di tutti gli esseri viventi! La dea della terra! Lotta contro l'oscuro demone di Mampang e vivi nella verità eterna! Non esitare! Pentiti ora!» Il vecchio comincia ad eccitarsi e tu non hai nessuna intenzione di metterti a discutere con un tale fanatico. Gli spieghi che è tua intenzione distruggere il male che regna a Mampang, che questo è l'unico scopo della tua missione e che solo la morte potrà metter fine alla tua impresa. Colletus ascolta e scuote il capo: «Solo gli dei sono in grado di abbattere il male che regna a Mampang. Quand'ero giovane come te avevo le tue stesse aspirazioni, ma quei maledetti dei di Mampang mi hanno ridotto in questo stato!» Si tocca gli occhi. «Comunque sento che sei fermamente deciso; le mie parole non riusciranno a dissuaderti dal portare a termine la tua missione, quindi ti aiuterò dandoti un'idea di ciò che dovrai affrontare quando ti troverai nella fortezza. Ecco, guarda qui» si volta verso il Ponte dei Sospiri, alza le mani, ed un altro ponte molto più solido appare accanto al primo. «Il Ponte dei Sospiri non è altro che un'illusione» spiega, «se avessi tentato di attraversarlo l'incantesimo si sarebbe spezzato e la morte sarebbe stata l'unica ricompensa al tuo coraggio. Ma poiché dici di combattere per una giusta causa voglio donarti tre oggetti che ti potranno essere utili durante il viaggio. Eccoti due pozioni: la prima è in grado di ridare le forze, l'altra è benedetta dagli dei. Il terzo dono è una calotta di tela, anch'essa ti sarà utile. Adesso vai, e che la fortuna di Cheelah ti

accompagni». Ringrazi il santone: se non ti avesse rivelato il segreto del ponte saresti sicuramente morto. Come promesso il vecchio ti porge i tre oggetti: una pozione medicinale, una fiala d'ottone contenente dell'acqua incantata ed una calotta. Sappi inoltre che le sue ultime parole non sono un semplice modo di congedarsi, ma una vera e propria benedizione: puoi aggiungere 1 punto alla tua Fortuna *iniziale*, e portare ad 8 punti la Fortuna attuale se è inferiore ad 8. Ora puoi attraversare il *vero* ponte per raggiungere l'altra parte del crepaccio. Vai al **411**.



104

Uno degli Uomini-Lince ti prende lo zaino, mentre un altro ti aiuta a togliere la tunica e ti dà la sua. Il nuovo indumento è caldo e confortevole, però l'Uomo-Lince ha stretto un po' troppo la cintura. Protesti e gli dici di non allacciarla così stretta (vai al **282**) o fai dello spirito dicendo che dovresti perdere qualche chilo (vai al **231**)?

105

A poco a poco cominci a trasformarti: la gamba destra comincia a farti male e cambia aspetto sotto i tuoi occhi. Il piede si contrae ed un moncherino appuntito appare alla sua estremità. La gamba si sta trasformando in una coda! Ormai non ti resta che l'altra gamba per camminare, benché questo nuovo arto ti fornisca un appoggio. Sottrai 3 punti dall'Abilità *iniziale*. La cifra ottenuta corrisponde anche alla tua Abilità attuale, se era superiore a tale numero. Quando sei pronto per ripartire ti avvii saltellando verso la porta che conduce nel torrione. Vai al **448**.

106

Le tue parole li offendono gravemente: il tuo tentativo di alleggerire l'atmosfera di tensione che si era creata non ha ottenuto successo. Il più alto degli Elfi Neri fa qualche passo verso di te e con un sorriso maligno ringhia: «Bisogna che insegniamo le buone maniere a questo mascalzone!» Allora gli altri due si alzano e si preparano a combattere. Intendi ricorrere alle armi (vai al **510**) o alla magia?

MAG	HOW	POP	NAP	NIF
793	**614**	**775**	**727**	**671**

(fig. 7) Quando ti avvicini ti rendi conto che tengono gli occhi chiusi!

107

L'Arcimago ha quasi ultimato la trasformazione. Se fai presto a passare all'attacco hai ancora qualche probabilità di sconfiggere la creatura prima che si sia formata completamente, altrimenti ti rimarranno ben poche speranze di vincere questo demone.

Demone dell'Inframondo Abilità 7 Resistenza 7

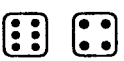
Se sconfiggi il mostro entro cinque assalti vai al **351**, altrimenti vai al **172**.

108

Il nido e l'uovo d'oro sono un vero mistero. Potrebbero tornarti utili nel caso incontrassi degli Uomini-Uccello? Si tratta di qualcosa di valore o di semplici ornamenti? Riuscirai mai a scoprirlo? Ora vai al **473**.

109 *(fig. 7)*

Avvicinandoti al gruppo riesci a distinguere tre creature dall'aspetto familiare che discorrono tra loro. Hanno il corpo magro ed esile, e sono vestite di stracci. Fai ancora qualche passo e ti accorgi che hanno dei grandi occhi *chiusi*! Capisci immediatamente che si tratta di Occhi-Rossi, e un campanello d'allarme ti scatta nel cervello quando ti ricordi dei precedenti incontri con queste creature. Cerchi dunque di evitarle e mantieni le distanze, ma purtroppo un Occhio-Rosso ti nota e ti chiama: è chiaro che si è accorto che stai scappando e intende burlarsi di te. Altri due guardano nella tua direzione e ti chiamano. Obbedisci e ti avvicini (vai al **242**) o li ignori e continui a camminare senza prestare attenzione alle loro burle (vai al **216**)?



110

Gli Uomini-Lince ti circondano e ti attaccano tutti assieme. Prima di ogni assalto decidi con quale dei tre intendi combattere e procedi come di consueto. Determina poi la Forza d'Attacco dei suoi compagni: se la Forza d'Attacco di uno dei due è superiore alla tua vieni ferito; in caso contrario riesci ad evitare il colpo.

Primo Uomo-Lince	Abilità 7	Resistenza 4
Secondo Uomo-Lince	Abilità 6	Resistenza 4
Terzo Uomo-Lince	Abilità 6	Resistenza 5

Se riesci a sconfiggerli vai al **340**.

111

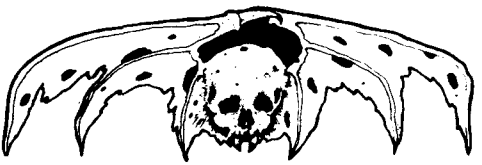
La porta si apre. La spingi leggermente, e fai una cosa saggia in quanto nasconde una trappola: un pesante mazzafrusto, una sorta di frusta terminante con una palla di ferro munita di punte, è stato posto sulla porta e ti sarebbe caduto in pieno viso se l'avessi aperta normalmente. Grazie alla prudenza sei riuscito ad evitare la trappola e ad entrare senza difficoltà in una stanza dall'aspetto piuttosto sinistro. Vai al **251** per vedere in che razza di posto sei finito.

112

Cadi a testa in giù nell'oscurità, e atterri su un suolo duro e coperto di paglia. Ti guardi attorno, ma sei nell'oscurità più totale e non riesci a vedere nulla, anche se un tremendo rumore ti mette in guardia: da

uno degli angoli della stanza ti giunge un fruscio, come se qualcuno stesse trascinando un fascio di ramoscelli. Sfoderi l'arma (se ne hai una) e vai al **15**? O ricorri ad un incantesimo?

DOZ	SIX	ROK	LAW	KID
682	**594**	**672**	**783**	**644**



113

Il sole non è ancora sorto quando ti alzi per rimetterti in azione. Non hai ancora preparato un piano per entrare nella fortezza, ma sei sicuro che non si tratta di un'impresa facile. Guadagni 2 punti di Resistenza per aver riposato tutta la notte, ma se ieri non hai mangiato niente ne perdi 3. Ti metti lo zaino in spalla e ti incammini verso il cancello: più avanzi, più ti sembra gigantesco. Hai paura di venire scoperto, ma è abbastanza improbabile, almeno finché non si alza il sole. Il profilo della fortezza sullo sfondo del primo mattino è uno spettacolo impressionante, e non puoi fare a meno di sentirti impotente di fronte a tanta grandezza. Ti incammini verso una porticina situata in uno dei battenti del cancello. Provi a bussare anche se sei consapevole che in questo modo attirerai le guardie (vai al **304**) o ricorri a uno dei seguenti incantesimi?

MUD	DOP	ZEN	YAP	YAZ
791	**643**	**736**	**749**	**667**

114

Penetri nella stanza cercando di fare meno rumore possibile, e dai un'occhiata intorno per vedere se ci sono creature od oggetti, ma non trovi niente. Camminando in fretta ti dirigi verso la porta, ma a metà strada ti fermi: in fondo alla stanza si intravede una sagoma; è grande e massiccia, ma non si muove. Ti avvicini per esaminarla (vai al **369**), o la ignori e prosegui in direzione della porta (vai al **470**)?

115

Durante il pasto chiacchierate piacevolmente, poi decidi di ripartire. Guadagni 2 punti di Resistenza se oggi non hai ancora mangiato, solo 1 in caso contrario. Vai all'**8**.

116

Sfoderi un sorriso al mercante, che ti risponde con un cenno del capo e ti osserva attentamente. È chiaro che non riuscirai a rubargli niente senza che se ne accorga, quindi non ti rimane che una possibilità: batterlo sul tempo. Scegli il momento propizio e afferri un paio di oggetti da uno scaffale a portata di mano, poi ti precipiti verso la porta. Il mercante resta immobile, ma quando stai per raggiungere l'uscita fa schioccare la lingua tra i denti e delle punte di ferro spuntano immediatamente dallo stipite e ti sbarrano la strada. Comunque sei fortunato: riesci ugualmente ad attraversare la porta e *quasi* ad evitare le punte affilate, che ti graffiano le mani con cui tenevi gli oggetti (perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza). Lanci un grido di dolore e ritiri in fretta le mani riuscendo a

conservare solo un oggetto. Tira un dado per sapere di quale si tratta: se ottieni un numero pari vai al **417**; se ottieni un numero dispari vai al **382**.

117

Riesci a restare aggrappato al ponte che oscilla sotto il tuo peso. Quando raggiungi l'altra sponda tiri un sospiro di sollievo e riprendi il sentiero. Vai al **380**.

118

Gli Uomini-Uccello sembrano sconcertati: pare proprio che non abbiano mai visto prima un talismano come questo, e mentre sono intenti ad osservarlo approfitti per indietreggiare silenziosamente verso la porta. Vai al **479**.

119

Riesci a reprimere la nausea e fai il giro della stanza, rivoltando pietre e spostando pezzi di legno con i piedi. Se c'è qualcosa riuscirai a scovarla, a meno che non sia nel buco: nessuno andrebbe a rovistare in quel posto immondo! Purtroppo la ricerca è inutile: nella latrina non c'è nascosto niente, o meglio, niente che tu possa *vedere*! Infatti non tardi a renderti conto di aver trovato qualcosa che non ti aspettavi: le mosche, che non hanno mai smesso di ronzarti attorno, sono portatrici di germi che ti hanno trasmesso una gravissima malattia. Per ora non stai ancora male, ma perdi 1 punto di Abilità ed 1 punto di Resistenza *solo durante i combattimenti*. Però finché non riuscirai a trovare l'Arcimago (se sopravviverai così a lungo), gli effetti della malattia si aggraveranno sempre più. La pri-

ma volta che incontrerai l'Arcimago perderai 1 altro punto di Resistenza ed 1 di Fortuna. Da questo momento in poi l'evoluzione della malattia dipenderà dalle eventuali cure che ti verranno date prima che diventi letale. Forse riuscirai a portare a termine la tua missione, ma poi non vivrai ancora per molto. Ora lascia la stanza andando al **70**.

120

La Minimite ti avverte che tutti i tentativi per forzare la porta sono inutili, ma malgrado ciò sei deciso a provare: prendi lo slancio e ti getti sulla porta. La creaturina aveva ragione: è stata solo una perdita di tempo, e ti è costata anche cara! Colpendo la porta hai sentito un *crac* alla spalla, e provando a muoverla senti un dolore acutissimo fino al petto. Ti sei ferito seriamente: perdi 4 punti di Resistenza e 3 di Abilità finché non riesci a trovare qualcuno in grado di curarti. Vai al **476**.

121

Rifiutando la loro ospitalità li hai offesi gravemente. Riconsideri l'offerta e accetti la birra (vai al **97**); indietreggi per cercare di allontanarti da loro (vai al **57**) o aspetti di vedere cosa succede (vai al **12**)?

122

Rispondendo affermativamente fai onore al tuo coraggio, ma non alla tua intelligenza. In effetti non sei in grado di minacciare qualcuno! Il capitano e le sue guardie scoppiano a ridere fragorosamente: «Portate questo miserabile mostriciattolo nei sotterranei» co-

manda il capitano, e le guardie obbediscono. Passerai il resto della vita in prigione, ma fortunatamente non vivrai ancora a lungo...

123

La bestia che si trova lì dentro merita di ricevere una lezione, ed i suoi urli non ti impediranno certo di entrare! Entri con l'arma alla mano (vai al **286**) o ricorri alla magia?

DOC	FAR	HOW	YAP	KIN
635	**607**	**782**	**697**	**669**

124

Il corridoio si allarga fino a diventare una grande galleria, che sembra essere uno dei principali punti di passaggio. Infatti da qui partono altri corridoi, ma per il momento hai la possibilità di scegliere tra due porte: quella che ti sta davanti è una massiccia doppia porta di legno, alta circa tre metri. Uno dei battenti è leggermente aperto, e ciò ti insospettisce. Pochi metri a sinistra c'è un'altra porta, impreziosita da eleganti intarsi. Se intendi esaminare la grande doppia porta vai al **41**; se preferisci recarti alla porta più piccola vai al **54**.

125

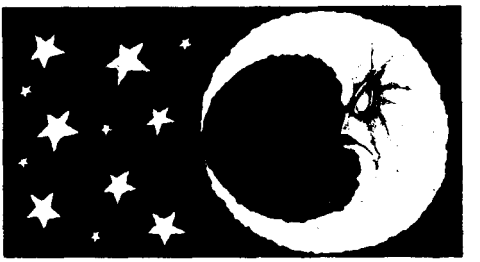
«Di Kristatanti? Ma davvero!» esclama l'Occhio-Rosso scoppiando a ridere. «E speri che ti crediamo? Tu sei di Kristatanti come lo siamo noi! Se fossi davvero di Kristatanti non porteresti i capelli in quella maniera, ma li avresti raccolti sulla nuca, fissati da spilli ed ossa». Se ammetti di non venire da Kristatanti, ma da

(fig. 8) La creatura si sveglia e afferra un'ascia

Analand vai al **48**; se insisti a dire che sei di Kristatanti vai al **291**.

126

Prendi le provviste e mangi. Se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza, solo 1 se hai già mangiato. Quando hai finito vai al **358**.



127 *(fig. 8)*

Spingi dolcemente la porta ed entri in una stanza piuttosto sporca. In un angolo ci sono un tavolo ed una sedia, e seduta sulla sedia c'è una creatura senza barba né capelli che dorme con la testa appoggiata al tavolo. Indossa un'armatura di cuoio ed ha spalle larghe e muscolose. Appena entri emette un grugnito, si sveglia, e vedendoti si alza di scatto, impugna un'ascia e con voce tonante ti chiede con che diritto hai interrotto il suo sonnellino. Se sfoderi l'arma e colpisci per primo la creatura, vai al **360**; se ti scusi per averla svegliata e cerchi di calmarla, vai al **466**. Infine se alzi anche tu la voce e le rispondi a tono, dicendo che non sapevi che stesse dormendo, vai al **506**.

128

Il Goblin emette un ruggito che sembra un grido di guerra. Infatti i suoi compagni si uniscono a lui, ti circondano e ti attaccano con morsi, pugni e calci. Combatti valorosamente, ma non puoi competere con un tale numero di avversari, e un colpo più vigoroso degli altri ti stende a terra. Improvvisamente dei denti appuntiti ti affondano nel corpo facendoti un male terribile, e lanci un ultimo grido di dolore: la tua missione finisce qui, e la tua carne fornirà a queste immonde creature il pasto migliore della loro vita.

129

Ti richiudi il portone alle spalle e prosegui: ora ti trovi in un passaggio a volta, e proprio di fronte a te c'è una porta, pressappoco grande come la prima, che blocca il passaggio. Si tratta di un'enorme doppia porta con una solida serratura e una maniglia in ottone. Alla tua destra ed alla tua sinistra ci sono due porte più piccole, che probabilmente conducono nelle stanze ricavate nel muraglione principale della fortezza, che è largo parecchi metri. Da che parte vai? Provi ad aprire la porta a sinistra (vai al **206**), la porta a destra (vai al **493**) o la doppia porta che ti sta di fronte (vai al **253**)?

130

Descrivi gli stivali al capitano, e prometti di regalarglieli a patto che ti liberi. Sembra interessato, ma fa schioccare le dita. Allora le guardie ti afferrano, ti prendono lo zaino e la borsa dei soldi e li consegnano al capitano. Perché mai avrebbe dovuto liberarti per

un paio di stivali quando poteva facilmente rubarteli? Quanto a te, non ti saranno certo utili nella prigione dove sarai costretto a trascorrere il resto dei tuoi giorni...

131

Provano di nuovo a farti accettare i loro consigli e a mettere la tunica, ma non cambi idea. «Non perdiamo tempo» dice uno di loro incollerito. «Proviamo a convincere questo miserabile umano in qualche altra maniera!» Gli altri sono d'accordo e sfoderano le spade. Vai al **90**.

132

Ti viene in mente di proporgli un affare: se è disposto ad aiutarti a entrare nel torrione, potresti dargli il Pezzo d'Oro che reclama. Gli chiedi se è d'accordo. Ti accorgi subito di aver a che fare con un uomo d'affari: dovrai essere abile nel trattare. Puoi offrirgli 1, 2 o 3 Pezzi d'Oro. Fai la tua scelta poi tira un dado: per fargli accettare 1 Pezzo d'Oro il numero uscito deve essere 5 o 6; perché accetti 2 Pezzi d'Oro il numero uscito deve essere compreso tra il 3 ed il 6; infine devi ottenere un numero compreso tra 2 e 6 per fargli accettare 3 Pezzi d'Oro. Se accetta la tua offerta vai al **20**; se non è d'accordo, o se non hai denaro da offrirgli, vai al **160**.

133

Fai del tuo meglio per mantenere la presa, ma perdi le forze e cadi al suolo con un tonfo. Il rumore attira le guardie, che si voltano immediatamente e con un ruggito si gettano su di te con le spade sguainate. Indietreggi in direzione della porta, dove speri di poterti difendere meglio, sempre che non arrivino altre guardie. Porta a termine il combattimento e tieni presente che finché rimani nei pressi della porta puoi combatterle una alla volta.

Prima Guardia	Abilità 7	Resistenza 7
Seconda Guardia	Abilità 6	Resistenza 7
Terza Guardia	Abilità 7	Resistenza 8
Quarta Guardia	Abilità 8	Resistenza 7

Se riesci a sconfiggerle vai al **129**.

134

Incastri la lancia tra il soffitto e il pavimento che continua a sollevarsi. Ti metti a tremare quando l'arma comincia a curvarsi, e nel momento in cui comincia a scricchiolare invochi la tua dea con una silenziosa preghiera. Resistera? Non devi attendere a lungo per ottenere la risposta, infatti qualche istante più tardi la lancia si spezza in due sotto la pressione del meccanismo. Il cuore ti balza in petto: hai perso ogni speranza. Ormai la lancia è persa; se era l'unica arma che avevi, perdi 2 punti di Abilità in combattimento finché non ne trovi un'altra. Ma in questo momento ti è difficile concentrarti: stai per morire schiacciato! Vai al **269**.

135

Arrivi dall'altra parte del cortile e due grandi porte di legno si ergono davanti a te: per proseguire verso il cuore della fortezza devi attraversarle. A qualche metro dalla porta c'è un pilastro metallico di forma insolita, alto circa quanto due uomini, piantato su una montagnola di terra. A sinistra non c'è niente, mentre a destra, nell'angolo del muro, c'è una piccola porta di legno. Ti dirigi verso la doppia porta per vedere se riesci a passare (vai al **397**)? Vuoi esaminare il pilastro di metallo (vai al **502**)? O ti incammini verso la porta nell'angolo del muro (vai al **519**)?

136

Ti avvicini all'entrata della grotta e sbirci all'interno: l'odore non è particolarmente buono, ma sembra un posto sicuro. L'unica cosa che ti preoccupa un po' è la profondità della grotta; infatti si perde nell'oscurità e non riesci a vedere dove finisce. Se pensi di sentirti più al sicuro in una delle altre grotte, puoi avvicinarti a quella più piccola (vai al **222**) o all'altra (vai al **534**). Se invece ti avventuri in questa vai al **507**.

137

Si trascina verso di te e ti conduce in dispensa: «Serviti da solo» dice. «È tutto molto nutriente. Grazie alle mie ricette tutti i soldati riacquistano vigore». Cerchi di spiegarle che ha capito male, e che stavi passando di là solo per prendere una scorciatoia per il torrione, ma lei non vuole saperne e si arrabbia: il tuo rifiuto l'ha offesa. Assaggi uno dei piatti che ha preparato (vai al **3**); o insisti che devi andartene (vai al **297**)?

138

La strana creatura tende la mano, borbotta qualche parola, ed una sagoma prende forma nell'aria e va a posarsi sulla sua mano. Quando diventa più distinta spalanchi gli occhi dallo stupore: è la *Corona dei Re*! Cerchi di afferrarla, ma lo strano personaggio ritira la mano in fretta. «Vacci piano!» ride. «Abbiamo fatto un patto: che ti avrei consegnato la corona se tu te ne fossi andato per sempre da questo posto; e per essere sicuro che sulla via del ritorno non farai del male a nessuno, voglio che tu deponga le armi». Lo accontenti (vai al **234**)? Se non hai intenzione di obbedirgli puoi sfoderare l'arma e attaccarlo (vai al **162**), o ricorrere alla magia:

WOK	FIX	MAG	KID	GOB
650	**786**	**687**	**706**	**730**

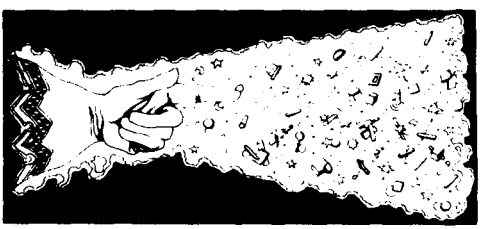
139

Mentre cammini sorvegli attentamente i due lati del passaggio, stando attento ad ogni minimo rumore, e ti fermi quando senti che qualcuno sta ronfando. Si tratta di due guardie con armatura, distese per terra sul lato destro del passaggio: sono immobili e sembrano

addormentate. Una tiene ancora in mano un fiasco capovolto, e il vino si è rovesciato per terra. Sono ubriache! Cerca di passare senza far rumore. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **342**; se sei sfortunato vai al **264**.

140

La porta non è chiusa a chiave, quindi la apri e ti trovi davanti un passaggio oscuro. Ti stai ancora chiedendo se varcarla o meno, quando un rumore improvviso alle tue spalle ti induce a prendere una decisione immediata. Si tratta di un rumore di passi, ed è prodotto da un gruppo di guardie che stanno avanzando nella tua direzione, marciando indisciplinatamente. Oltrepassi la porta e la richiudi dietro di te. È buio pesto, ma riesci ugualmente a camminare lungo il passaggio che per un certo tratto prosegue diritto, poi svolta a sinistra e poi a destra. Giunto in fondo riesci ad intravedere una porta. Vai al **357**.



141

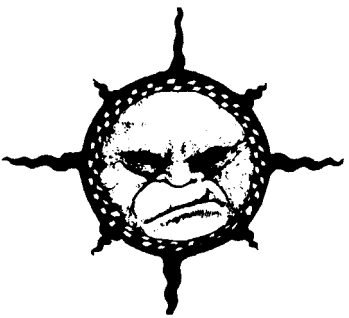
Passi davanti alla stanza dei Mucalitti, e quando arrivi in fondo al passaggio successivo odi delle voci provenienti da una stanza. Apri una porta: «Eccolo qua! Ve l'avevo detto! È lui l'Uomo di Analand! Quando avrete catturato questo cane, ricordatevi di dire al nostro

capo che sono stato io, Ridd lo Gnomo, a darvi l'informazione». Imprechi; il piccoletto ha avvertito le guardie perché venissero a catturarti. Nella sua stanza ci sono come minimo una dozzina di soldati armati che si precipitano su di te: se hai una lancia benedetta, di legno duro, vai al **17**; se non ce l'hai vai al **266**.

142

Cominci a lottare con la guardia, col vantaggio di averla colta di sorpresa, ma lei è più avvantaggiata di te in quanto ha la possibilità di chiamare dei rinforzi! Infatti subito lancia un urlo: altre sei guardie corrono nella stanza, e prima che tu abbia il tempo di reagire vi dividono e ti immobilizzano tenendoti le braccia dietro la schiena. A questo punto un sergente entra nella stanza e vede che la guardia è ferita al braccio: la rimprovera per la sua incompetenza, poi ti guarda e fa un cenno alle guardie che ti hanno immobilizzato. La schiena del sergente è l'ultima cosa che vedi, poiché una spada dietro di te ti trafigge a morte. La tua missione finisce qui...

L'Orco riflette un istante. «Quando ho cominciato a fare questo mestiere, ero solito praticare una tortura veramente *simpatica*», comincia. «Avevo capito che c'era un Arcantropo che rubava, ma lui non voleva rivelarmi dove aveva nascosto la refurtiva. Allora, per cominciare, gli infilammo dei grossi aghi nelle braccia e gli grattammo le ossa, poi gli mettemmo dei cocci di vetro sotto le palpebre e gli tagliammo i tendini delle caviglie. Questo mascalzone confessò ancor prima che gli avessimo infilato tutti gli aghi nelle braccia, ma ciò non ci impedì di continuare. Dopo tutto avevamo anche noi il diritto di divertirci, cosa ne pensi? Poi cosa mi hai chiesto? Dove trovare l'Arcimago? È nella sua torre, come sempre». Ma ora è lui che vuole porti una domanda. Vai al **19**.



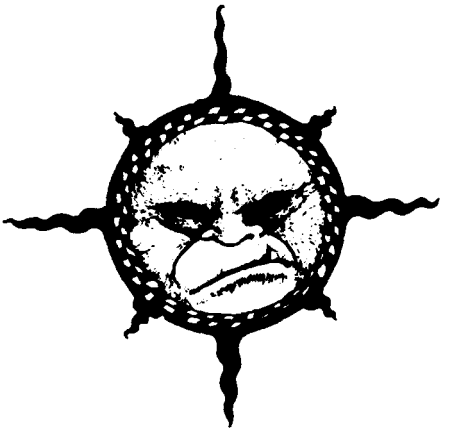
144 *(fig. 9)*

Senti delle voci che provengono dall'interno della stanza. Ti avvicini alla porta ed accosti l'orecchio per cercare di capire che cosa sta succedendo e quante creature si trovano lì dentro. Probabilmente sono in due, poiché riesci a distinguere solo un paio di voci.

(fig. 9) Gli Elfi Neri ti stanno prendendo in giro

Ma improvvisamente la porta si spalanca, e prima di avere il tempo di reagire ti senti afferrare ai polsi e vieni tirato violentemente all'interno. «Mi sembrava di aver sentito qualcuno» dice un Elfo Nero a due suoi compagni seduti attorno ad un tavolo, «un brutto umano! Date un'occhiata al colore della sua pelle! Orribile! Immaginate di averla anche noi così . . .» tutti e tre guardano fisso verso di te e scoppiano a ridere. Come reagisci?

Cerchi di assecondarli
e ridi con loro? Vai al **295.**
Li sfidi perché ti hanno
insultato? Vai al **536.**
Cerchi di fuggire? Vai al **335.**



145

Ad un tratto le due guardie ti saltano addosso: combattile insieme. Prima di ogni assalto decidi quale delle due intendi affrontare per prima e combatti come di consueto, tenendo presente che l'altra guardia ti in-

fliggerà un colpo solo se la sua Forza d'Attacco è maggiore della tua. Comunque tu non puoi ferirla.

Prima Guardia	Abilità 8	Resistenza 7
Seconda Guardia	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci ad uccidere le due guardie devi affrontare il capitano:

Capitano delle Guardie	Abilità 8	Resistenza 9

Se vuoi risparmiare la vita al capitano, vai al **347** quando la sua Resistenza è inferiore a 6. Se preferisci continuare a lottare, vai al **391** quando la sua Resistenza è minore di 6.

146

Nell'occhio del grassone spunta una lacrima quando dai il colpo di grazia al suo diletto animale. «Non era necessario!» singhiozza. «Povero Hashi, cosa ti ha fatto!» Allora ti volti verso di lui, ti avvicini e lo afferri alla gola. Gli dici che sei un mercenario e che non è tua abitudine risparmiare la vita alle tue vittime, poi gli chiedi come si fa a penetrare nel torrione centrale. Con voce minacciosa gli spieghi che hai delle faccende da sbrigare, e gli prometti che al tuo ritorno ti metterai al suo servizio. «Bene allora» sospira, «per entrare nel torrione vai fino alla doppia porta e mormora questa parola segreta con gli occhi fissi sulla serratura: "Alaralaramalana", la maniglia si abbasserà e la porta si aprirà. Ma adesso liberami!» Lo lasci andare ed esci dalla stanza. Vai al **141**.

147

«Devo darti delle brutte notizie, che potrebbero compromettere il successo della tua missione» continua Libra. «Hai passato la scorsa notte nella grotta assieme al cadavere di una creatura morta di *male tremolante*». A questo punto Libra prosegue con la descrizione di tale malattia. Vai al **247**.

148

Possiedi un fischietto d'argento, o dell'acqua incantata del Fiume Timpang? In questo caso puoi usare uno dei due. Se ti servi del fischietto vai all'**800**; se usi l'acqua vai al **537**. Se non hai nessuno dei due torna al **351** e fai un'altra scelta.

149

«Di Kharé!» esclamano all'unisono, ma uno di loro sorride e ti afferra un polso. «Anche noi siamo di Kharé, amico, anche se abbiamo lasciato il porto diversi mesi fa. Ci farebbe davvero piacere che ci raccontassi le ultime novità. Allora dimmi, il sacerdote di Slangg sta ancora facendo miracoli?» Gli racconti la tua esperienza nella cappella di Slangg ed essi lodano la tua saggezza, ma l'Occhio-Rosso aggiunge: «Poiché

hai superato la prova di Slangg conoscerai sicuramente il nome del sacerdote. Mi sto sforzando, ma non c'è verso di ricordare il nome di quel grand'uomo. Come si chiama?» Gli altri due sembrano non capire e guardano il loro compagno, e allora intuiscono la sua mossa: ti sta mettendo alla prova. Cosa rispondi?

Courga?	Vai al **195**.
Salen?	Vai al **570**.
Vangorn?	Vai al **549**.
Tristan?	Vai al **327**.
Che non lo sai.	Vai al **457**.

150

Vieni attratto da un cartello situato sopra la porta, che reca la scritta "Camera della Notte". Rifletti un istante prima di aprire la porta: cosa può riservarti una *Camera della Notte*? Creature notturne? Un gas sonnifero? C'è solo un modo per saperlo: girare la maniglia. La porta si apre su una stanza in cui regna l'oscurità più totale; non c'è neppure uno spiraglio di luce, e nemmeno il tenue chiarore del luogo in cui ti trovi riesce a penetrare tra queste tenebre. Possiedi una candela con la quale rischiararti il cammino? In questo caso vai al **13**; altrimenti vai al **308**.

151

Sei quasi arrivato sull'altro lato del precipizio quando ti scivola di nuovo un piede; cerchi disperatamente di aggrapparti al ponte di corda per evitare di cadere, ma stavolta non sei fortunato: il ponte si mette a vibrare come la corda di un arco e manchi la presa. Precipiti sempre più in basso, verso il fiume sottostante, dove

ti attende la morte. Sei giunto alla fine del tuo viaggio, e pensare che eri così vicino alla meta ...

152

Puoi provare con:

Una buccia di Frutto Giallo.	Vai al **21**.
Un rotolo di pergamena.	Vai al **71**.
Una bussola incantata.	Vai al **252**.
Una fiala di vetro contenente un liquido.	Vai al **92**.
Niente di tutto ciò.	Vai al **363**.

153

Ti ricordi del messaggio e chiami Colletus. Come sarà questo misterioso personaggio? Verrà sul serio? È ancora vivo? Gridi ancora il suo nome, e dopo qualche istante senti un rumore di passi sulla roccia. A pochi metri di distanza, sul bordo di un precipizio, appare la sagoma di un vecchio calvo e sporco, vestito con abiti marrone. Si dirige verso di te e dice: «Chi mi chiama?» In un primo momento rimani in silenzio: la risposta è ovvia! Ma mentre si avvicina noti che va nella direzione sbagliata. Il vecchio è *cieco*! I suoi occhi sono stati tinti di nero, come si usa fare a Kristatanti. Allora lo chiami di nuovo ed egli cambia immediatamente direzione. «Ebbene, chi sei?» ti dice in tono brusco. «E dove stai andando? Cosa ti aspetti da un prete condannato alla cecità?» Gli chiedi informazioni sulla Fortezza di Mampang (vai al **103**); gli dici che eri in cerca di un santone (vai al **283**) o gli chiedi se ha il potere di guarire (vai al **78**)?

154

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **412**; se sei sfortunato vai al **529**.

155

Racconti che tua madre ti ha abbandonato a Kharé, e che sei stato raccolto da un sacerdote di Dumphus. Spieghi che tua madre si era convertita al culto di Slangg, la dea della malizia, e che le era stato ordinato di liberarsi di te per dar prova della sua devozione. Aggiungi inoltre che per questo motivo il tuo accento è un misto tra lo spiccato dialetto del porto e quello tipico del sud. Racconti ancora che stai andando alla Fortezza di Mampang perché sei stato convocato dall'Arcimago. Sentendo pronunciare il suo nome le due creature si scambiano un'occhiata ed un'espressione preoccupata appare sui loro visi: «Allora vai pure, straniero» dice una delle creature. «Non ti faremo perdere altro tempo. Rimettiti in viaggio». Evidentemente temono i poteri dell'Arcimago, e tu hai lasciato credere di avere a che fare con le forze maligne che regnano a Mampang. Vai al **441**.

156

Cerchi disperatamente di non farti prendere dal panico quando il pavimento comincia a sollevarsi. Immobile, aspetti sperando che il meccanismo si arresti, ma ti sorprendi a morderti le labbra fino a farti male! Purtroppo il pavimento continua a salire, finché ti trovi con la testa a pochi centimetri dal soffitto. È meglio che ti dia da fare: esamini il pavimento sperando di trovare qualcosa di utile (vai al **168**) o cerchi qualcosa tra gli oggetti che hai nello zaino (vai al **16**)?

157

Ti chini verso la serratura e bisbigli la parola segreta. Puoi fidarti della tua memoria? Dalla porta non proviene alcun rumore, allora ti fai coraggio e ti prepari ad afferrare la maniglia. Vai al **344**.

158

La tua identità e la tua missione non sono un segreto per lui. Sei riuscito a serbare a lungo l'incognito, ma ormai tutti sanno che sei penetrato nei bastioni della fortezza. Torna al **198**.

159

Affronta il combattimento con gli Occhi-Rossi. Ti attaccheranno tutti assieme. Scegli chi vuoi assalire e procedi come di consueto, poi tira i dadi per determinare la Forza d'Attacco dei suoi compagni: se la Forza d'Attacco di uno dei due è superiore alla tua ti viene inflitto un colpo, ma anche se è inferiore non lo ferisci, poiché non hai scelto di attaccare lui.

Primo Occhio-Rosso	Abilità 6	Resistenza 3
Secondo Occhio-Rosso	Abilità 5	Resistenza 2
Terzo Occhio-Rosso	Abilità 5	Resistenza 3

Quando hai inflitto la prima ferita ad uno degli Occhi-Rossi vai al **316**; se li sconfiggi tutti e tre vai al **425**.

(fig. 10) Nella stanza ci sono altri tre Uomini-Uccello!

160

«E così il nostro visitatore non ama separarsi dal suo oro! O forse hai qualcos'altro da darmi?» Intendi offrire uno degli oggetti che hai nello zaino (vai al **66**) o preferisci sfoderare l'arma e gettarti sul grassone e il suo giaguaro (vai al **548**)? Altrimenti ricorri alla magia:

DUD	SAP	NAP	NIF	FAR
652	**693**	**621**	**763**	**735**

161 *(fig. 10)*

Entri nella stanza, e riesci appena a sfuggire a tre Uomini-Uccello che avevano svoltato l'angolo per dirigersi verso di te. Con un sospiro di sollievo ti volti per appoggiarti contro la porta, ma nello stesso istante il cuore ti balza in petto: preso alla sprovvista non hai avuto tempo di controllare la stanza prima di entrare, e solo ora ti rendi conto di cosa ti aspetta. Ti torna in mente un vecchio detto, davvero appropriato in questa occasione: "Dalla padella nella brace"... Infatti altri tre Uomini-Uccello ti stanno fissando da sopra i loro becchi aguzzi. Come reagisci? Cerchi di parlare con loro (vai al **9**); cerchi disperatamente una buona scusa per andartene il più in fretta possibile (vai al **258**); o cerchi di precipitarti fuori dalla stanza per tornare nel passaggio (vai al **74**)?

162

Sfoderi l'arma ed avanzi verso di lui, ma lo fai solo sorridere. «Pensi di riuscire a farmi male con quel coltello da cucina?» dice con sarcasmo. «Mettilo giù, perché se voglio posso farlo diventare mio alleato». Igno-

ri la minaccia, e lui riprende: «Bene, come desideri . . ». Fa degli strani gesti col braccio, e nello stesso istante la tua arma si appesantisce. Tenti di sollevarla ma ti accorgi che cerca di sfuggirti: qualche istante più tardi riesce a liberarsi dalla presa e comincia ad agitarsi in aria, come se fosse autonoma. Ad un certo punto avanza verso di te, e senza smettere di fendere l'aria ti costringe ad indietreggiare in un angolo. Sei inorridito, ma il mago riprende: «Ed ora, per completare il mio modesto spettacolo, ecco a te una corda magica». Di nuovo fa dei gesti con la mano, e stavolta una corda appare in aria e resta sospesa attendendo istruzioni. Al suo comando vola verso di te e ti si arrotola attorno ai polsi. Sei stato catturato! «Guardie!» chiama il mago. Da una porta nascosta nel muro tre guardie fanno irruzione nella stanza e ti afferrano, ti spingono fuori dalla porta e ti fanno salire su una scala finché non arrivate in cima alla torre. Qui aprono una porta munita di una solida serratura e ti spingono all'interno: è chiaro che si tratta di una prigione. Vai al **4**. Tieni presente che ormai hai perso l'arma, e se non ne possiedi un'altra perdi 3 punti di Resistenza nei prossimi combattimenti.

163

Puoi lasciare la stanza (vai al **96**), o cercare qualcosa di utile (vai al **51**).

164

Le guardie sono seccate: si offrono di prestarti 2 Pezzi d'Oro se sei a corto di soldi, a condizione che se vinci devi restituirne 4. Se sei d'accordo vai al **481**; se non sei interessato vai al **397**.

165

Ti assicuri che lo zaino sia ben chiuso, afferri la corda e controlli ancora una volta che sia ben fissata alla roccia. Attraversare questo precipizio non ti sembra un'impresa troppo difficile; fai qualche passo indietro per prendere la rincorsa e ti lanci. Tutto accade molto in fretta; ti eri assicurato che la corda fosse salda, ma in realtà non lo era: quella che sembrava una semplice scorciatoia per raggiungere la Fortezza di Mampang era invece una trappola destinata ad impedire che degli intrusi come te arrivassero a destinazione. Infatti quando ti trovi a mezz'aria, tra i due bordi del precipizio, la corda comincia ad allentarsi e quando arrivi dall'altro lato vai a schiantarti contro la parete della roccia. L'impatto è talmente violento che il tuo corpo rimane fracassato; per fortuna perdi i sensi prima di precipitare nel crepaccio, dove la morte ti attende...

166

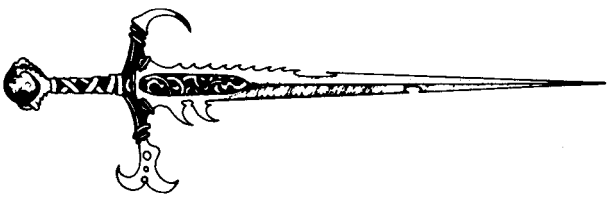
Crederanno alla tua storia? *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **68**; se sei sfortunato vai al **370**.

167

Ti siedi al tavolo e ti riposi un po'. Se possiedi delle provviste puoi mangiare, e in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Se durante il viaggio ti è capitato di incontrare qualcuno di nome Shadrack, vai al **77**; in caso contrario vai al **306**.

168

Senza perdere tempo ti inginocchi, frughi tra la paglia e togli la polvere dal pavimento. Trovi diversi sassolini e dei pezzetti di legno, ma non c'è niente di utile. Intanto il tempo sta passando, e il pavimento si è alzato tanto che non sei in grado di rialzarti. Delle gocce di sudore freddo ti imperlano la fronte, e decidi che è meglio rovistare nello zaino per vedere se c'è qualcosa di utile. Vai al **16**.



169

Hai già esaminato una delle altre due grotte? Se non sei ancora andato in quella più piccola puoi farlo recandoti al **222**; se invece non sei ancora stato in quella centrale puoi farlo ora andando al **136**. Se sei già stato in entrambe faresti meglio a tornare in quella che hai appena lasciato: torna al **534** e fai un'altra scelta.

170

Gli Uomini-Uccello ti ascoltano attentamente mentre racconti la tua storia; le tue avventure li affascinano ed uno di loro dichiara: «Ti aiuteremo, non c'è alcun dubbio. Infatti possediamo un "sensore" che ti aiuterà a localizzare la corona. Vieni con me». A questo punto la creatura si dirige verso la stanza in fondo, e ti fa

cenno di seguirla. Fai come dice (vai al **203**) o rimani dove sei e le dici di portar fuori l'oggetto di cui ti ha parlato (vai al **23**)?

171

Cerchi di raggiungere l'Occhio-Rosso che è corso a dare l'allarme, ma i suoi compagni avanzano verso di te, sfoderano le armi e ti attaccano. Puoi combattere (vai al **225**) o ricorrere ad un incantesimo:

SUN	ZIP	ZAP	FOF	POP
745	**584**	**695**	**660**	**590**

172

Hai dato prova di essere un guerriero davvero abile, ma i tuoi sforzi sono inutili. Ora il Demone si è formato completamente e ti sta di fronte. Corri verso di lui per colpirlo, ma quello fa uscire dalle narici un getto di fuoco che ti colpisce in pieno viso. Urlando di dolore cerchi di proteggerti con le mani, ma ormai i capelli hanno preso fuoco e la faccia è irrimediabilmente ustionata. Crolli al suolo, esausto, e la morte ti coglie. Il tuo viaggio finisce qui, pensare che eri così vicino alla meta...

173

Sentendoti nominare la corona gli Elfi si scambiano un'occhiata ed il più alto dice: «Perché ti interessa tanto?» Avendo notato il modo in cui si sono guardati ritieni più saggio non continuare su questo argomento. Innanzi tutto ti scusi per aver affrontato questo tema, e spieghi che hai sentito parlare di una mostra

che si terrà nella fortezza e che speravi di vedere la corona in questa occasione. «Stai perdendo tempo, umano» continua l'Elfo, «nessuno tranne l'Arcimago in persona è autorizzato ad avvicinarsi alla corona. Finché quei maledetti Samaritani di Schinn saranno nei dintorni non si arrischierà a mostrarla in pubblico». Ritieni che sia meglio cambiare discorso. Vai al **377**.

174

«Se hai trascorso un certo tempo a contatto con la malattia comincerai ben presto a risentirne gli effetti» continua Sh'houri in tono grave. «Ma non tutto è perduto. Siamo venute a sapere che Colletus, il santone, è in grado di curare questo male. Purtroppo non è facile trovarlo, anche se è stato visto sulla strada per la fortezza. Comunque, se lo rintracci chiamalo in questo modo»: unisce le mani a coppa e le porta alla bocca, poi emette uno strano fischio. Se in avvenire pensi di aver scoperto dove si trova Colletus ripeti il suono, sottrai 30 dal paragrafo in cui ti trovi in quel momento e vai al paragrafo corrispondente al nuovo numero: se Colletus è lì ti apparirà.

«Ti ringraziamo di averci portato notizie della nostra sorella» continua Sh'houri, ed aggiunge che per dimostrarti la loro riconoscenza le Donne-Satiro intendono aiutarti. Innanzi tutto Sh'houri ti parla della Fortezza di Mampang, la meta del tuo viaggio: «Devi fare molta attenzione» comincia, «e se vuoi sopravvivere tieni sempre gli occhi bene aperti. Per penetrare nella fortezza devi attraversare le quattro porte di Throben: sono delle grandi doppie porte e nascondono una

trappola. Chi non conosce il loro segreto non ha speranze di attraversarle; non pensare che non siano pericolose, anche se non sembrano per nulla strane: infatti sembrano delle doppie porte del tutto normali e niente nel loro aspetto rivela ciò che nascondono realmente». La Donna-Satiro ha notato che la stai ascoltando con attenzione, ed è lieta di averti dato delle informazioni interessanti. Quando ti alzi per ripartire fa un cenno ad una delle altre creature che va immediatamente a prendere una borsa di cuoio contenente degli oggetti che potranno esserti utili. Sei autorizzato a prendere quelli che desideri, ma devi scambiarli con quelli che hai nello zaino (esclusi oro e provviste). Se sei un guerriero vai al **564**, se sei un mago vai al **435**.

175

Avanzi con precauzione. Fai il prossimo passo andando al **349**, al **554** o al **2**.

176

Ti avvicini alla doppia porta facendo attenzione ad ogni rumore sospetto. Dall'altra parte, infatti, senti che gli abitanti della fortezza hanno già ripreso le loro attività giornaliere; ma non c'è nessun rumore nel passaggio in cui ti trovi. Impugni quindi la maniglia e la giri, ma le porte sono chiuse a chiave. Allora guardi nell'interstizio della porta e ti accorgi che è sbarrata con un solido catenaccio. Capisci che non riuscirai ad aprirla senza una chiave, a meno che non trovi un'altra soluzione. Torni indietro e ti dirigi verso la porta a destra (vai al **206**) o hai un altro piano (vai al **193**)?

(fig. 11) La cuoca è una orribile Hobgoblin

177

Il pasto è del tutto normale e per niente appetitoso: pane di mais e farina d'avena non sono decisamente cibi per un banchetto. Comunque guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. A questo punto ti siedi ed aspetti. Vai al **214**.

178

Qualcuno ti ha sentito bussare alla porta, e aprendo la serratura dice: «Entra pure». Apri la porta e ti appresti ad entrare, ma istintivamente fai un balzo all'indietro: sopra la porta, infatti, c'è un pesante mazzafrusto, un'arma pericolosissima costituita da un robusto manico sul quale è attaccata una catena terminante con una palla di ferro munita di punte; aprendo la porta hai spostato la palla. *Tenta la Fortuna* per sapere se ti colpisce in viso: se sei fortunato vai al **190**, se sei sfortunato vai al **64**.

179 *(fig. 11)*

Apri la porta: come sospettavi sei nella cucina. Infatti alcuni Servitori, piccole creature nervose dalla voce squillante, si stanno affaccendando per preparare da mangiare alle guardie. Comunque l'odore non è per nulla invitante: il rancio del giorno consiste in avanzi di maiale e interiora di lucertola. Una creatura più grande delle altre, una Hobgoblin, sta nel centro della cucina e impartisce gli ordini, e quando i Servitori le passano davanti li colpisce alla testa con un ramoscello. Nessuno ti ha ancora notato. Ti presenti (vai al **422**), o cerchi di attraversare furtivamente la cucina sperando che non ti vedano (vai al **437**)?

180

Il passo si rivela molto doloroso: sfiori infatti una lama affilata e ti graffi la gamba. Perdi 1 punto di Resistenza, poi fai il prossimo passo andando al **249**, al **227** o al **349**.

181

«E così questo verme insolente rifiuta il nostro aiuto, eh?» dice aspramente l'Uomo-Lince, e continua in tono arrabbiato: «Allora facciamo vedere a questo miserabile a che pericoli va incontro nella Fortezza di Mampang!» Hai offeso gli Uomini-Lince, che sfoderano le spade e ti attaccano. Vai al **90**.

182

Sentendo un rumore proveniente dalla porta ti volti di scatto; ciò che vedi ti costringe a fare un salto, ma è troppo tardi: delle pesanti sbarre si sono già abbassate davanti alla porta impedendoti di passare. Capisci al volo di che stanza si tratta: non è un'abitazione, bensì la cella di una prigione; e le pesanti sbarre resisteranno sia alla tua forza che alla magia! Da questo momento sei uno dei prigionieri di Mampang e il tuo viaggio è terminato.

183

Il ponte di legno sembra abbastanza stabile, ma tu non sei uno che si fida delle apparenze e non ti arrischi ad attraversarlo senza esserti accertato che non ci sono pericoli. Ci appoggi un piede sopra, poi porti tutto il peso in avanti tenendoti aggrappato alla corda che funge da passamano. Improvvisamente le tavole

di legno producono uno strano suono, una sorta di gemito: *«Oooooohhhh!»* Sentendo il lamento fai un rapido balzo indietro; ma appena sceso dal ponte il rumore cessa. Provi di nuovo a fare qualche passo, ma il gemito si riproduce: *«Oooohhh! Aaaahhh! Oooooohhh!»* Questo suono è snervante, ma tutto sommato il ponte sembra abbastanza solido da sostenere il tuo peso. Se vuoi attraversarlo vai al **424**; se vuoi provare ad attraversare il crepaccio in un altro modo, puoi tornare indietro e usare la corda volante (vai al **323**), o proseguire per un altro tratto del sentiero per vedere se c'è qualche altro modo per passare dall'altra parte (vai al **257**).

184

Senti un improvviso dolore alla fronte, e portandoti la mano alla testa per vedere di cosa si tratta ti accorgi di avere un bernoccolo che diventa sempre più grande. Qualche istante più tardi un corno appuntito ti è cresciuto in mezzo alla fronte! Le polpette hanno fatto effetto! Questo corno non è per nulla estetico, ma in mancanza di un'arma può sostituirla in battaglia. Se ti capiterà di combattere disarmato, ignora qualsiasi precedente indicazione che ti obbliga a perdere un certo numero di punti di Abilità, ma sottrai solo 1 punto dall'Abilità totale. Allontanati dalla cucina andando al **448**.

185

Provi ad infilare la chiave nella serratura ma gira con difficoltà, come se il meccanismo fosse bloccato. Vai al **344**.

186

Trattieni il respiro, entri nella stanza, ti avvicini al buco e dai un'occhiata. La tua presenza disturba le mosche che si mettono a ronzarti attorno. In fondo al buco ci sono delle schifezze indescrivibili ed il tuo stomaco si ribella. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **119**; se sei sfortunato vai all'**86**.

187

La cuoca si toglie il grembiule e si porta di fronte a te, pronta al combattimento, poi afferra una mannaia da macellaio e ti minaccia. Intendi affrontarla con l'arma (vai al **281**) o ricorri ad una formula magica?

DOC	DUD	KIN	MAG	KID
602	**726**	**755**	**690**	**668**

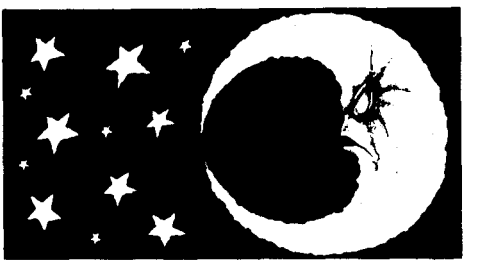
188

In tono di sfida, e con l'arma alla mano, ti metti ad insultarle. Le due creature sulle prime si arrabbiano, ma il clima di tensione che c'è nell'aria viene interrotto dalla risata sonora di una delle due. «Ehi Sh'haarzha, non c'è dubbio che abbiamo incontrato un uomo di spirito! Pensi che alle nostre sorelle piacerebbe conoscere un tale personaggio? Io credo di sì, cosa ne dici?» L'altra annuisce, quindi ti ordinano di seguirle

al loro villaggio. Ti metti in cammino assieme a loro (vai al **545**), o fai finta di seguirle con l'intenzione di approfittare della prima occasione buona per fuggire e continuare da solo il viaggio (vai al **456**)?

189

Devi sbrigarti a cercare l'Arcimago prima che venga dato l'allarme alle guardie. Col respiro affannoso arrivi in cima alle scale, davanti alla porta segreta. Ma cosa devi fare per aprirla? Ripeti la parola segreta e la maniglia gira, ma purtroppo le guardie ti stanno aspettando! Ti senti afferrare da mani vigorose, poi senti degli urli e vieni catturato da una guardia alta e sudicia. Vicino all'entrata ci sono delle altre guardie: non ti aspettavi di venir scoperto in così poco tempo. Vai al **430** ed affronta le guardie.

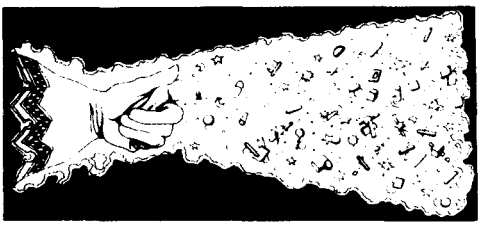


190

Fai appena in tempo ad evitare che il mazzafrusto ti cada sulla testa, ma comunque ti sfiora la tempia. Perdi 1 punto di Resistenza per il graffio ed entra nella stanza andando al **251**.

191

Ti scusi per la tua mancanza di tatto e spieghi che si trattava soltanto di una battuta. In avvenire devi cercare di non burlarti più degli Elfi Neri, perché perdono completamente il senso dell'umorismo quando si tratta di loro. Comunque riesci a calmarli e a riprendere la conversazione. Vuoi chiedere come si fa ad avanzare nella fortezza (vai al **377**) o chiedi se sanno qualcosa che possa aiutarti a ritrovare la Corona dei Re (vai al **213**)?



192

Le tue minacce hanno letteralmente terrorizzato l'uomo, che accetta di dirti tutto quello che sa. È diverso dagli altri abitanti di Mampang, e innanzi tutto ti racconta la sua storia. Vai al **79**.

193

Puoi ricorrere ad uno dei seguenti incantesimi:

DOC	HOW	ZIP	FAR	RAP
776	**649**	**741**	**640**	**761**

Altrimenti puoi scegliere uno degli oggetti che hai trovato durante il viaggio e usarlo con la speranza che la porta si apra: vai al **31**.

194

La porta si apre lentamente ed entri in una stanza rischiarata da una flebile luce. Il pavimento, un po' scivoloso è fatto di mattonelle di pietra e nella stanza non ci sono mobili. C'è odore di olio nell'aria, ed un raggio di luce dall'altro lato della stanza rivela la presenza di una porta. Vuoi dirigerti in questa direzione (vai al **96**) o preferisci esaminare la stanza (vai al **523**)?

195

«Ah, è proprio come sospettavo!» esclama l'Occhio-Rosso. «Questo sfrontato impostore non è di Kharé! Vi rendete conto? Non è neppure immaginabile che il sacerdote si chiami così!» Il tuo tentativo di imbrogliarli è stato scoperto. Vai al **12**.

196

Con molta cautela afferri la maniglia, che si abbassa; ma la porta non si apre. È chiusa a chiave! Imprechi e ti volti per affrontare il mostro che ormai è quasi sopra di te. Vai al **296**. Se possiedi una chiave da infilare nella serratura torna al **224** e prova ad usarla. Se la chiave è quella giusta sai già cosa devi fare.

197

Riprendono immediatamente a lavorare, dando a vedere che sono indaffarati a lucidare le armi e le armature. Uno di loro ti ringrazia per l'avvertimento, e tu lasci la stanza andando al **479**.

(fig. 12) Il luogo sembra un osservatorio astronomico

198 *(fig. 12)*

La porta si apre su una sorta di ufficio. Anche qui il pavimento è coperto di paglia, e ci sono carte e mappe appese ai muri. Alcune sono carte astronomiche, e c'è uno strano apparecchio installato davanti alla finestra e puntato verso il cielo. Seduto dietro a un tavolo in mezzo alla stanza c'è uno strano personaggio, coi capelli dritti e l'aspetto esile. Ti guarda da sotto un paio di occhiali a forma di mezzaluna e ti rivolge un sorriso sinistro. Che sia l'Arcimago in persona? «Guarda un po' chi si vede» dice, «l'*Uomo di Analand!* Ti stavo aspettando, ma non sapevo se saresti riuscito ad arrivare fin qui. Congratulazioni per la tua abilità e il tuo coraggio! Sei davvero un nemico fuori del comune, ma ormai la tua fortuna è giunta al limite: ora non ti trovi più ad affrontare uno di quei codardi di Elfi Neri, o un Arcantropo senza cervello». Replichi in tono provocatorio che la tua missione non sarà conclusa finché la Corona dei Re non sarà tornata nelle mani dei suoi legittimi guardiani, ad Analand. «Ah, già. La Corona dei Re» dice. «Cosa ne dici se te la do, a patto che tu te ne vada per sempre? Perché devi sapere che sono ansioso di liberarmi di questo dannato oggetto». È una strana offerta. Accetti e gli chiedi la corona (vai al **138**)? O preferisci sfoderare l'arma e combatterlo (vai al **162**)? Altrimenti puoi ricorrere alla magia:

MAG	KID	GOB	FIX	WOK
687	**706**	**730**	**786**	**650**

199

«La mia arma preferita?» Rimane in silenzio per qualche istante con lo sguardo perso nel vuoto, poi dice: «Ummmm, penso che sia la frusta. So maneggiarla davvero bene. Pensa che riesco a togliere i denti del giudizio a una mosca a quattro metri di distanza. Vuoi vedere?» Gli dici che non ti interessa e gli chiedi che cosa sa sulla corona, ma non sei fortunato. «Non ne ho mai sentito parlare» risponde alzando le spalle. Ora tocca a lui farti una domanda. Vai al **19**.

200

Si scambiano un'occhiata perplessa, e in effetti la situazione è anomala: un uomo fa irruzione in una stanza come se fosse inseguito da uno spettro, e poi comincia a fare domande sulle loro madri. Non riescono a capacitarsi. Una delle creature avanza verso di te, e con una voce cinguettante dice: «Le nostre mamme non potrebbero stare meglio, ma a te cosa importa?» Approfitti della loro confusione, ti scusi per l'irruzione e chiedi il permesso di andartene (vai al **527**), o ti scusi per averli offesi e riprendi la conversazione (vai al **429**)?

201

Il capitano ascolta la tua storia con interesse, ma non riesce a capire se dici la verità. Fino a che punto riesci a convincerlo? Tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se è minore o uguale, vai al **35**; se è maggiore vai al **423**.

202

Con l'arma pronta a colpire ti getti addosso alla creatura, lanciando un grido di guerra, ma lei *non reagisce*. Allora la colpisci violentemente alla testa e gliela spezzi in due, ma di nuovo non reagisce. Sentendo che ormai non corri più nessun pericolo, tendi la mano per toccarle il corpo. Vai al **62**.

203

Segui l'Uomo-Uccello ed entri con lui nella buia stanza in fondo. «Dev'essere da queste parti» cinguetta, ma appena vi trovate nell'oscurità ricevi un colpo in testa e perdi conoscenza. Vai al **333**.

204

Gli mostri la lancia di legno duro e gli racconti come te la sei procurata. «Ah, Sh'houri e la sua banda» sorride, «è gente piuttosto turbolenta e incline alla violenza, questo è certo. Ma il loro cuore non è governato da cattive intenzioni, anche se talvolta possono essere crudeli. Passami la lancia, e se vuoi te la benedico». Colletus posa l'arma per terra e tende le mani. D'ora in poi la lancia ti sarà di grande aiuto durante i combattimenti contro alcune creature di Mampang. Lo ringrazi e ti metti a parlare della fortezza. Vai al **103**.

205

Salti oltre il tavolo e afferri l'uomo alla gola. Il suo animale ringhia, ma poiché la sua vita è in pericolo Valinia non chiama il giaguaro. In preda alla paura ti obbedisce, allora gli chiedi come si fa a penetrare nel torrione centrale. Vai al **276**.

206

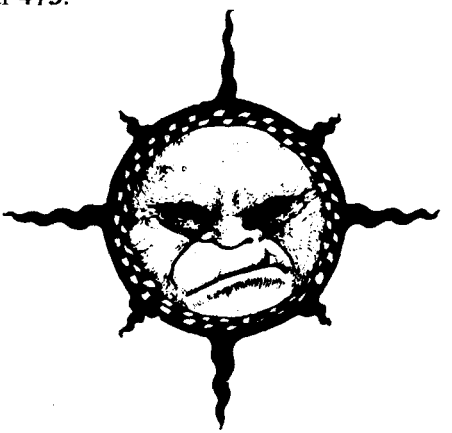
La porta non è chiusa, ma i cardini sono arrugginiti e quando la apri produce uno scricchiolio. Decidi di spalancarla con l'arma alla mano per attaccare di sorpresa chiunque si trovi nella stanza (vai al **416**), o preferisci essere più cauto e continuare ad aprire piano la porta cercando di fare meno rumore possibile (vai al **311**)?

207

Il cuore ti batte all'impazzata: apri la porta e la richiudi alle tue spalle per impedire all'Ariete di marmo di seguirti. A questo punto ti fermi per riordinare le idee: stai per trovarti faccia a faccia con l'Arcimago, e la missione è quasi giunta alla fine! Se solo potessi sconfiggere il malefico maestro di Mampang e recuperare la corona... Ti trovi ai piedi di una scala a chiocciola: sali i gradini che portano alla torre ed arrivato in cima trovi una porta: non è chiusa a chiave, quindi la apri. Pensavi di trovare uno studio elegante, con dei mobili raffinati e delle pareti ricoperte di libri, ma il posto in cui ti trovi è esattamente l'opposto. Vai al **321**.

208

I Pezzi d'Argento valgono più di quanto li hai pagati, ma ti daranno più problemi che guadagni. Infatti la borsa che il mercante non ha voluto venderti ha il magico potere di generare dei nuovi Pezzi d'Argento, quindi lui non ha perso niente, ma separati dalla loro borsa i Pezzi d'Argento bruciano qualsiasi cosa in cui vengono messi. Te ne accorgerai più tardi, quando saranno ormai persi. Li metti al sicuro, ma dopo qualche tempo fanno un buco nel fondo dello zaino e cadono. Oltre alle monete d'argento hai perso anche un oggetto: cancella il *terzo* oggetto dal Foglio d'Avventura e vai al **473**.



209

«Un ottimo combattimento» dichiara Sh'houri, la regina delle Donne-Satiro, quando esci dalla fossa. «Ora, umano, di cosa volevi parlarmi?» Le racconti del tuo viaggio attraverso Kakhabad (vai al **371**)? Se preferisci parlare dell'incontro con Sh'himbli (ammesso che tu la conosca) vai al **354**.

(fig. 13) Si sta verificando un'orribile trasformazione

210 *(fig. 13)*

Non ti lasci abbindolare dalla creatura piagnucolosa che ti sta di fronte: sei a conoscenza del segreto dell'Arcimago e glielo dici. Farren Whyde indietreggia impietrito, smette di gemere, stringe gli occhi ed il suo viso assume una nuova espressione. «E così» esclama, «l'uomo di Analand è a conoscenza del mio segreto. Devo ammettere che sei più abile di quanto immaginassi. Le mie congratulazioni per la tua intelligenza: tanto talento dev'essere ricompensato. Sei venuto per la Corona dei Re e sono sicuro che ti piacerebbe vederla». Il vecchio si dirige verso la scrivania, apre un cassetto, estrae una splendente corona d'oro e la appoggia sulla scrivania. La *Corona dei Re!* L'hai riconosciuta all'istante ed è proprio lì, a portata di mano! Rapito dalla sua bellezza spalanchi gli occhi e resti ad ammirarla; ma perso nella contemplazione perdi di vista Farren Whyde che si sta trasformando. Quando ti giri nuovamente verso di lui ti accorgi che è steso per terra, immobile come un morto; ma accanto a lui una creatura terrificante sta prendendo forma sotto i tuoi occhi. Non hai più tempo di pensare alla corona, devi decidere in fretta come agire. La bestiaccia che ti trovi davanti è un Demone dell'Inframondo, un mostro con la testa di un toro, le zampe munite di zoccoli ed il corpo coperto di peli neri. Dei getti di fumo gli escono dalle narici. Devi attaccare in fretta, prima che si sia formato completamente. Sfoderi l'arma e lo affronti (vai al **107**) o ricorri ad un incantesimo?

ZEN	RES	ZAP	GAK	HOT
798	**628**	**683**	**717**	**582**

211

«Un visitatore!» esclama il Maestro di Torture appena entri nella stanza. «E ho il presentimento che abbia anche il senso dell'umorismo! Nessuno ha il coraggio di entrare qui se non deve chiedere qualcosa a Naggamanteh. Ti propongo un affare: chiedimi quello che ti serve; se posso ti aiuterò. Poi sarò io a chiederti qualcosa e se non saprai rispondermi dovrai metterti a mia disposizione e farmi divertire per tutto il resto della giornata. Cosa ne dici?» Se accetti la sua offerta vai al **361**; se rifiuti vai al **557**.

212

Gli Uomini-Uccello sembrano sconcertati: non avevano mai visto prima un collare così bello. Mentre sono intenti ad osservarlo, indietreggi verso la porta ed esci. Vai al **479**.

213

Sentendoti nominare la corona, gli Elfi Neri diventano seri e si scambiano un'occhiata d'intesa. «Così sei *tu* l'Uomo di Analand venuto per rubare la corona al nostro maestro!» dice il capo. «Ci aspettavamo un avversario più temibile! L'Arcimago ci darà una lauta ricompensa per la tua testa. Cannu! Blindi! È tutto nostro! All'attacco!» Veloci come il vento i tre Elfi si lanciano su di te. Sfoderi l'arma (vai al **510**) o ricorri alla magia?

HOW	NIF	NAP	POP	MAG
614	**671**	**727**	**775**	**793**

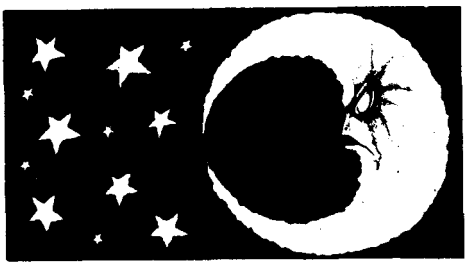
214

Dopo un po' di tempo senti un rumore di passi che si avvicinano; la chiave gira nella serratura e quattro guardie entrano nella stanza. Ti alzi in piedi; un sergente avanza verso di te e dice: «Uomo di Analand, ho ricevuto particolari istruzioni dall'Arcimago in persona». Stai già pensando a come sbarazzarti delle guardie, quando entrerai nella stanza dell'Arcimago e gli salterai addosso; ma le istruzioni non sono quelle che ti aspettavi. Infatti il sergente continua: «L'Arcimago ritiene che tu sia un nemico troppo pericoloso per Mampang, e che non ti deve essere concesso di vivere oltre. L'esecuzione avverrà immediatamente!» Il sangue ti sale al viso e le mura della prigione cominciano a vacillare: perdi i sensi e crolli al suolo. Le guardie si impietosiscono ed eseguono immediatamente gli ordini, senza attendere che tu riprenda conoscenza. Il tuo viaggio finisce qui.

215

Mentre gli fai i complimenti ti ascolta in silenzio: hai colto il suo lato debole, e hai risvegliato l'orgoglio per la sua professione. «Nessuno mi aveva mai fatto tali complimenti» sospira. «Non so cosa sei venuto a fare qui, ma ti ringrazio per queste parole. Vuoi informazioni sulle Porte di Throben? Ebbene, sappi che se uscirai dalla porta di sinistra ne incontrerai una. Non è chiusa a chiave, ma quando la attraverserai avrai l'impressione di trovarti in un abisso infernale. Comunque non preoccuparti, non è altro che un'illusione, e solo quelli che credono che sia tutto vero bruciano. Comunque attraversa le fiamme con passo riso-

luto, poiché la minima esitazione, il minimo tentennamento che ti faccia dubitare della loro illusorietà sarà letale. Quindi non lasciarti distrarre. Questo è tutto ciò che ho da dirti, ma non rivelare ad anima viva che sono stato io, Naggamanteh, a metterti al corrente del segreto». Lo ringrazi per il consiglio e lasci la stanza. Sembra che si sia dimenticato di farti la sua domanda. Quando incontri la grande doppia porta fai come ti ha detto, e avanza tra le fiamme; vai al **399**, e non al paragrafo che ti viene indicato in quella occasione, perché sei a conoscenza del segreto. Ora prosegui andando al **230**.



216

Come era facile immaginare, quelle canaglie si dirigono verso di te per sbarrarti il passo. Hanno intuito che stai cercando di evitarle, quindi sei diventato un bersaglio: gli Occhi-Rossi sono decisi a crearti problemi. Uno di loro, infatti, apre un occhio ed un getto di fuoco fende l'aria e va a finire davanti ai tuoi piedi. Cambi direzione e ti avvicini (vai al **242**) o non ti curi di loro e prosegui (vai al **57**)?

217

Ti siedi con lei e cominciate a mangiare. La vecchia spezza il pane secco e te ne porge un pezzo; lo mastichi con difficoltà e lo ingoi con dell'acqua che bevi dalla sua bottiglia. La tua Resistenza è maggiore di 8? In questo caso vai al **115**; se è minore vai al **320**.

218

«Tieni le bugie per gli stupidi; solo loro potrebbero crederti» replica l'Occhio-Rosso in tono minaccioso. Sono arrabbiati con te perché hai cercato di ingannarli. Cerchi di allontanarti dal gruppo (vai al **57**) o aspetti di vedere cosa succede (vai al **12**)?

219

Le guardie sono delle ripugnanti creature dalla pelle scura. Rovistando tra le loro cose non trovi niente di particolare, ma appeso ad una parete c'è un lungo corno che presumibilmente serve per dare l'allarme. È davvero grande, e se vuoi prenderlo devi privarti di tre degli oggetti che hai nello zaino. Oltre al corno trovi solo 2 Pezzi d'Oro e provviste equivalenti ad un pasto. Puoi portare con te le provviste, o fermarti e mangiarle. Se decidi di mangiare subito guadagni 2 punti di Resistenza se si tratta del primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Quando sei pronto rimettiti in cammino andando al **342**.

220

Ti avvicini cautamente alla porta ed impugni la maniglia. Ti attendevi il peggio, invece con grande sollievo ti accorgi che almeno la maniglia non è incastrata. La

giri ed essa produce un rumore del tutto normale: la porta non è chiusa a chiave! Trattieni il fiato e spingi un battente: non c'è nessuna esplosione, meccanismo segreto o altro; è tutto normale. Oltre la porta c'è una scala a chiocciola; ti avvicini e guardi in alto: c'è un'altra porta, solida e coi bordi d'ottone. Sembra che sia l'unico modo per proseguire, quindi sali i gradini. La porta superiore ha un aspetto imponente e probabilmente è l'entrata di una stanza importante. Sei finalmente giunto all'incontro che attendevi da tempo? Vai al **198**.

221

La piccola creatura si fa da parte e tu apri la porta. Entri in un piccolo corridoio che finisce con un'altra porta chiusa a chiave. Se vuoi sfondare la porta vai al **53**; se preferisci ricorrere alla magia scegli uno dei seguenti incantesimi:

RAZ	YAP	DOP	ZAP	RAP
630	**795**	**702**	**662**	**750**

Se preferisci non passare da questa parte puoi tornare indietro, dire alla piccola creatura che hai sbagliato porta e prendere l'altra (vai al **18**).

222

Ti avvicini all'entrata della piccola grotta e ti inginocchi, per dare un'occhiata all'interno; potresti entrare, anche se l'entrata è piuttosto stretta. Comunque quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità ti accorgi che l'interno è abbastanza grande, e che quindi potresti trovare una comoda sistemazione. A causa del buio

non riesci a distinguere il fondo, e perciò non riesci a capire se è completamente vuota; ti metti carponi ed infili la testa nel buco... *Oooowwouou!* Un grido acuto ed assordante echeggia nella grotta e ti fa ritirare immediatamente la testa. L'urlo è simile all'ululato di un cane: balzi in piedi e sfoderi l'arma, pronto ad affrontare chiunque abiti nella grotta; ma non esce nessuno. Quando ti torna il coraggio sei costretto a prendere una decisione: entri nella grotta per affrontare il misterioso abitatore (vai al **123**); esamini la grotta centrale (vai al **136**); o ti dirigi verso quella più lontana (vai al **534**)?

223

Le ombre danzano alla luce della tua candela, e tu stenti a mantenerti in equilibrio. Sfiori con un polpaccio una delle lame e ti ferisci alla gamba. Perdi 1 punto di Resistenza. Vai al **367** o al **484**.

224

La grande doppia porta è chiusa. Devi oltrepassarla, ma il tempo vola. Devi agire in fretta poiché la statua è già a testa bassa, pronta a ripartire alla carica. Giri la maniglia ed attraversi la porta (vai al **196**) o cerchi di evitare la creatura che si precipita su di te (vai al **415**)?

225

Porta a termine il combattimento con i due Occhi-Rossi che ti attaccano contemporaneamente. Scegli chi dei due assalire e combatti come di consueto, poi determina la Forza d'Attacco dell'altro nel solito modo.

Se tale Forza d'Attacco è superiore alla tua vieni colpito automaticamente, ma anche se la tua Forza d'Attacco è maggiore non sei in grado di ferirlo, poiché non hai scelto di attaccare lui.

Primo Occhio-Rosso	Abilità 6	Resistenza 3
Secondo Occhio-Rosso	Abilità 5	Resistenza 2

Dopo aver inflitto la prima ferita ad uno degli Occhi-Rossi, vai al **34**. Se riesci a sconfiggerli entrambi, vai al **425**.

226

Sugli scaffali ci sono alcuni oggetti di cui potresti aver bisogno per gli incantesimi del Libro della Magia. Il mercante ti propone di comprare due oggetti per 8 Pezzi d'Oro, tre per 10 Pezzi d'Oro e di farti pagare 1 Pezzo d'Oro per ogni ulteriore oggetto. Sono disponibili: un gioiello d'oro, della polvere gialla, uno specchio col telaio d'oro, una sfera di cristallo ed un medaglione tempestato di pietre preziose. Decidi quali fanno al caso tuo, e quanti oggetti vuoi comperare, poi vai al **473**.

227

Questo passo si rivela doloroso: sfiori con la gamba una lama affilata e ti graffi. Perdi 1 punto di Resistenza. Fai il prossimo passo andando al **410**, al **349** o al **249**.

228

Ti arrampichi sull'ammasso roccioso per vedere cosa c'è dall'altra parte, ma ti scivola un piede e ti sloghi la

caviglia. Perdi 1 punto di Resistenza. Ciò che vedi è consolante: la roccia è franata proprio nel luogo in cui il crepaccio si restringe, e i detriti hanno formato un solido ponte che permette di continuare verso Mampang. Arrivi senza incidenti dall'altro lato del crepaccio, ora sei proprio vicino alla meta. Vai al **551**.

229

A poco a poco la visione svanisce ed il mondo comincia a riprendere l'aspetto normale. Quando l'incantesimo cessa ti rendi conto di dove sei: la torre della prigione è svanita, e tu sei stato trasportato in una caverna sotterranea dall'aspetto vagamente familiare. Tutto ti ritorna in mente quando senti un suono che speravi di non dover sentire mai più. Vai al paragrafo **195** del primo libro della serie «Sortilegio».

230

Puoi uscire dalla camera delle torture da due porte che si trovano entrambe nella parete di fronte; portano all'interno dell'edificio. Prendi la porta situata a sinistra, nell'angolo (vai al **236**) o quella che si trova a destra (vai al **93**)?

231

La tua osservazione li fa ridere. Fai notare che nessuno ti riconoscerebbe, vedendoti con una tunica così stretta: il tuo fisico è talmente dimagrito che potresti venir scambiato per una tibia d'orco! Li fai ridere di nuovo, ma la tunica comincia a farti male. Vai al **282**.

(fig. 14) È una vecchia mendicante cieca

232

Che cosa puoi offrire al capitano? Possiedi 3 Pezzi d'Oro per corromperlo? In questo caso vai al **76**. Se durante il viaggio ti è capitato di trovare un medaglione vai al **290**. Se invece possiedi un paio di stivali di Borrinskin vai al **130**. Se non hai niente di tutto ciò, vai al **385**.

233 *(fig. 14)*

Ti avvicini ad un mucchio di stracci che si trova per terra, ma ti accorgi che il rumore dei tuoi passi fa reagire questa massa informe: hai svegliato qualche strana creatura che dormiva sotto gli stracci. Infatti scopre la testa e si volta dalla tua parte, ma senza aprire gli occhi. Quando si alza ti accorgi che ha un corpo sporco e deforme: si gratta e cerca di riaccomodarsi i cenci con cui è vestita. Mentre ti avvicini la sua bocca sdentata si apre in un sorriso e con una vocina acuta dice: «Hai qualche spicciolo per una povera donna? Solo un piccolo Pezzo di Bronzo per comprare una crosta di pane. Gli dei ti benedicano per il resto dei tuoi giorni per aver avuto pietà di una cieca». È una mendicante, e per giunta è cieca. Talvolta i ciechi vedono più lontano degli Uomini-Lince ... Ti domandi se è il caso di parlare con la vecchia cieca. Le getti 1 Pezzo d'Oro e ti fermi a chiacchierare con lei (vai al **61**); o ti fermi a parlare senza darle niente (vai al **287**)? Se invece ignori la vecchia e ti rimetti in marcia, vai all'**8**.

234

Deponi l'arma sul pavimento e con un calcio la fai scivolare verso di lui. «Povero illuso!» esclama. «Come hai fatto a vivere così a lungo nel Kakhabad dando

tanta fiducia agli estranei? *Guardie!*» Da una porta nascosta nella parete entrano tre guardie dall'aspetto robusto, e ti afferrano i polsi. «Il nostro amico ha deposto le armi senza opporsi. Molto bene. Mostriamo all'Uomo di Analand quanto gli siamo grati!» Le guardie ti spingono dentro la porta dalla quale erano entrate, e ti fanno salire una stretta scala che porta in cima alla torre. Là, una porta munita di un'enorme serratura ti fa capire che ti stanno conducendo in una prigione. Aprono la porta e ti sbattono dentro. Vai al **4**. Tieni presente che non hai più l'arma, e che se non ne hai una di riserva perdi 3 punti di Abilità durante i prossimi combattimenti.

235

I Goblin ti osservano mentre avanzi verso il centro della stanza, poi si scambiano delle occhiate per vedere chi deve fare la prima mossa, ma nessuno si muove. Riesci a raggiungere la porta che si trova dall'altra parte senza incidenti: vai al **426**.

236

Apri la porta e ti trovi sotto un chiostro che circonda un cortile. Cammini per un certo tratto, poi giri l'angolo cercando di scoprire il modo migliore per proseguire. A metà del secondo tratto trovi un passaggio che lascia il cortile e si inoltra nell'edificio principale. Sui lati e in fondo a questo corridoio ci sono delle porte: verso il fondo, a destra, un venticello leggero fa muovere un'insegna che reca la scritta: "Nylock-Mercante-Aperto" e un po' prima c'è un'altra porta su cui c'è scritto: "Santuario". Se vuoi cercare di aprire

questa porta vai al **140**; se preferisci andare a vedere cosa vende il mercante vai al **91**. Se preferisci proseguire lungo il corridoio e passare dalla porta in fondo, vai al **310**.

237

I Sette Serpenti dovevano annunciare il tuo arrivo all'Arcimago di Mampang, ma poiché sei riuscito a sconfiggerli tutti la tua missione è rimasta segreta, e ciò rappresenta un notevole vantaggio: se durante quest'avventura qualcuno ti riconosce come l'Uomo di Analand, invece di recarti al paragrafo indicato sottrai 40 dal paragrafo in cui ti trovi e recati al paragrafo corrispondente. Se nella terza avventura non avevi ucciso tutti i serpenti, ora non dovresti leggere questo messaggio! Adesso vai all'**1** e comincia l'avventura.

238

Il grassone fa schioccare le dita, e da dietro una tenda nell'angolo della stanza esce una ragazza snella, con la pelle scura e dei capelli neri che le scendono lungo la schiena. Ha il viso coperto da un velo di seta e porta un vassoio con una teiera e due tazze d'argento. La giovane versa il tè nelle tazze, poi lascia la stanza. Il grassone te ne offre una e tu la accetti. Forse era meglio essere più prudente, poiché questa bevanda è stata preparata apposta per te: l'intruglio che hai appena finito è drogato, l'avaro vuole il tuo oro a tutti i costi. Appena perdi conoscenza vieni derubato, ucciso ed abbandonato all'esterno della fortezza. La tua missione è terminata.

239

Avanzi con precauzione attraverso le lame; la flebile luce della candela non ti permette di vedere chiaramente dove metti i piedi, ma riesci ugualmente a percorrere un breve tratto senza inconvenienti. Fai i prossimi passi andando al **262**, al **359** o al **488**.

240

Ti ricordi della promessa fatta a Javinne, e ti guardi intorno per cercare di rintracciare la vecchia mendicante. In questo momento si trova dall'altra parte del cortile, non lontano dalla grande doppia porta. La vedi e la raggiungi, le racconti l'accaduto e per dar prova di ciò che dici le mostri alcuni oggetti che appartenevano ai suoi persecutori. La vecchia non riesce a trattenere le lacrime di gioia che sgorgano dalle sue palpebre chiuse: «Non puoi sapere cosa significhi per me essere stata liberata da quei tormentatori» singhiozza. «Hai reso felice una vecchia, e per questo sarai ricompensato. Prendi questo ciondolo, anche se a me non è stato molto utile. È un portafortuna». La prima volta che lo indossi puoi aumentare di 1 punto la tua Fortuna *iniziale*, e riportare subito il punteggio a questo nuovo numero. La vecchia riprende: «Voglio darti un consiglio: davanti a te c'è una delle Porte di Throben; non cercare di aprirla senza conoscere la parola segreta. Vorrei tanto potertela dire, ma non la conosco. Valinia la conosce, ma prima di trovarlo dovrai incontrare i Mucalitti. Fa attenzione poiché sono molto pericolosi!» Javinne ti dà anche una piccola borsa, che contiene una fialetta di metallo lucente. «Questa fiala» dice, «contiene poche gocce di acqua incantata

del fiume Timpang, e le sue proprietà sananti sono universalmente riconosciute. A me non serve poiché non c'è nulla da fare contro la mia maledizione, ma a te potrà essere utile». Ringrazi Javinne e procedi in direzione delle porte. Vai al **135**.

241

Prendi la fiala e cerchi di togliere il tappo, ma è bloccato. Ora la creatura sta avanzando verso di te con sempre maggior velocità; con un gesto disperato getti la fiala contro la statua e con l'aiuto della fortuna la colpisci proprio alla testa! Immediatamente la creatura si arresta e vacilla sulle gambe: sembra che abbia dei problemi. Il liquido uscito dalla fiala ha un odore acre ed acido che riempie l'aria e infastidisce la creatura. Poco dopo del vapore esce dal collo della statua che perde l'equilibrio, scivola e cade su un fianco. Non attendi oltre: mentre la creatura si trova in questo stato ti precipiti verso il fondo della stanza e raggiungi la porta senza difficoltà, ma quando ti volti a guardarla il sangue ti si gela nelle vene. L'Ariete si sta rialzando! Il liquido paralizzante non fa più effetto! Vai al **224**.

242

«Chi abbiamo qui?» chiede uno degli Occhi-Rossi. «Che Courga mi tolga la vista se questo balordo individuo è di Mampang. Da dove vieni grassone, e cosa sei venuto a fare qui?» Cosa rispondi? Dici di essere:

Di Analand?	Vai al **48**.
Di Kristatanti?	Vai al **125**.
Di Kharé?	Vai al **149**.

Se non intendi conversare con loro, ignorali e continua andando al **57**.

243

Il capitano si arrabbia: fa un segno alle due guardie che ti hanno catturato, e ti spingono verso la scrivania. Comunque grazie alla tua agilità riesci a colpire agli stinchi tutt'e due le guardie, che urlano di dolore e mollano la presa. Hai le braccia libere! Intendi sfoderare l'arma e affrontare gli avversari (vai al **145**) o ricorri alla magia?

GOD	FAR	DIM	ZIP	GIG
747	**722**	**679**	**593**	**642**

244

Ti alzi lentamente e le osservi attentamente da dietro la roccia. Ti scusi per esserti inoltrato nei loro territori e spieghi che non sapevi che questa zona del Basso Xamen fosse un loro dominio. Mentre stai parlando cambiano espressione e si scambiano delle occhiate stupite: «Parli una strana lingua, umano, non devi essere di Kakhabad. Non abbiamo mai sentito nessuno parlare come te». Cosa rispondi? Racconti che sei del

sud, di Analand (vai al **5**) o pensi che sia meglio non farlo sapere (vai al **155**)?

245

«Non posso esserti di grande aiuto» dice, «giudicherai tu stesso se quanto ho da dirti potrà servirti. Uscendo da questa porta, a sinistra, c'è una porta segreta nel muro. Per aprirla bisogna conoscere una parola particolare che serve a tener lontane le persone che non la conoscono. Il passaggio che sta al di là della porta conduce all'esterno della fortezza. Quando l'Arcimago *viveva* qui, questo era il suo passaggio segreto. Ora ti starai chiedendo se io conosco questa parola segreta, ma purtroppo non so quale sia; se la sapessi me ne sarei già andato da tempo. L'unica cosa che ti rimane da fare è cercare di uscire dalla fortezza e cercare un'altra strada». Lo ringrazi dell'informazione e ti precipiti fuori. Vai a sinistra ed esamini il muro di pietra (vai al **546**) o torni indietro verso l'uscita della fortezza (vai al **486**)?

246

Porgi 3 Pezzi d'Oro ad uno degli Uomini-Lince, che dice: «Fai bene a chiederci consiglio, perché nella fortezza c'è gente molto pericolosa». Aspetti che continui, ma quello resta muto: allora protesti che non si meritavano i 3 Pezzi d'Oro per tale informazione, ma gli Uomini-Lince scoppiano a ridere. Li sfidi e chiedi indietro il denaro (vai al **90**) o preferisci non fare troppo chiasso e li lasci perdere anche se ti hanno rubato 3 Pezzi d'Oro (vai al **322**)?

247

La creatura morta che avevi trovato dentro la grotta era una Donna-Satiro, morta di una malattia estremamente contagiosa che anche tu hai contratto dopo aver trascorso la notte nella grotta. Si tratta di una grave malattia chiamata *male tremolante*. Durante il primo giorno non dà nessun fastidio, ma se nel frattempo non viene curata può avere delle conseguenze tali da compromettere il successo della tua missione. Per prima cosa questa malattia impedisce al tuo corpo di riprendere le forze, di conseguenza la tua Resistenza non può più venire aumentata; inoltre comporta uno stato di confusione mentale che rende difficile la concentrazione. Per questo motivo, da adesso in poi, quando intendi servirti della magia tira un dado; immagina che le formule che ti vengono offerte siano numerate da 1 a 5 a partire da sinistra: il numero uscito corrisponde all'incantesimo che *sei costretto* a scegliere, poiché a causa del male tremolante non puoi disporre liberamente della tua intelligenza e le scelte che fai sono lasciate al caso. Comunque, se fai 6 puoi scegliere l'incantesimo che preferisci. Farai bene a trovare la maniera per guarire da questa malattia. Ora vai al **113**.

248

La scatola è molto pesante, e fai un'enorme fatica a tirarla fuori da sotto il letto. Il coperchio ha i cardini arrugginiti ed è difficile da alzare. Comunque ci riesci, ma rimani molto deluso quando ti accorgi che la scatola è vuota. Mentre stai ancora frugando succede qualcosa che ti fa capire qual è la funzione di questa stanza. Vai al **182**.

249

È un passo veramente doloroso! Sfiori con la gamba una lama affilata e ti graffi. Perdi 1 punto di Resistenza. Fai i prossimi passi andando al **175**, al **227** o al **410**.

250

Ti precipiti verso l'entrata, ma nell'oscurità inciampi in una roccia e cadi. L'atterraggio non è morbido: ti ferisci ad un ginocchio e perdi 2 punti di Resistenza. Fortunatamente riesci a raggiungere la porta ed a richiuderla alle tue spalle. A questo punto ti avvicini alla porta che si trova dal lato opposto della sala e la apri. Dopo esserti riabituato alla luce ti accorgi di essere entrato in una stanza rotonda, che fortunatamente è vuota. Non ci sono mobili o finestre, le pareti di pietra sono lisce ed attorno alla porta ci sono dei lunghi graffi che vanno dal pavimento al soffitto. In fondo alla stanza vedi quello che stavi cercando: la base di una scala. Vuoi dare un'occhiata alla stanza (vai al **355**), o ti incammini verso la scala (vai al **381**)?

251 *(fig. 15)*

La stanza in cui entri ha un aspetto davvero sinistro: ci sono catene appese a delle pareti di colore nero, e al posto dei mobili ci sono trappole, gabbie, ruote ed altri strumenti di tortura destinati a malaugurate vittime. In un angolo della stanza c'è un orco dall'aspetto orribile: ha un occhio bendato e tiene in mano una frusta. Mentre avanzi la sua bocca si apre con un sorriso maligno, e con una voce profonda dice: «Guarda, guarda... L'Uomo di Analand! I serpenti dell'Arcima-

(fig. 15) «Sapevo che prima o dopo capitavi qui!»

go non mentivano. Ti stavamo aspettando. Ci hai fatto risparmiare un bel po' di tempo venendo qui di tua spontanea volontà. Comunque prima o poi saresti finito in questa stanza, anche se non per tua scelta..» E con un riso crudele fa schioccare la frusta, quasi volesse dare più forza alle sue parole. Come reagisci? Sfoderi l'arma e combatti (vai al **270**) o gli offri una ricompensa in cambio del suo aiuto (vai al **373**)? Altrimenti puoi ricorrere alla magia:

TEL	ZIP	POP	SUN	NIF
592	**619**	**794**	**752**	**709**

252

La bussola indica che il nord è proprio davanti a te, in direzione della grande doppia porta, ma mentre sei impegnato con lo strumento la creatura torna alla carica. Vai al **296**.

253

Ti avvicini alla doppia porta facendo attenzione ad ogni rumore sospetto. Dall'altra parte, infatti, senti che gli abitanti della fortezza hanno già ripreso le loro attività quotidiane; ma non c'è nessun rumore nel passaggio in cui ti trovi. Impugni quindi la maniglia e la giri, ma le porte sono chiuse a chiave. Allora guardi nell'interstizio tra i battenti e ti accorgi che sono fermati da un solido catenaccio. Capisci che non riuscirai ad aprire la porta senza una chiave, a meno che non trovi un'altra soluzione. Torni indietro in direzione della porta a destra (vai al **206**) o di quella a sinistra (vai al **493**) in cerca della chiave? Se hai un altro piano vai al **193**.

254

Con voce burbera ti chiedono di unirti a loro, ma tu prosegui per la tua strada senza scomporti. Allora uno di loro ti corre dietro e fa di tutto per convincerti, ma senza successo. Finisce per rinunciare e ti lascia andare. Vai al **397**.

255

Senza nemmeno lasciarti il tempo di reagire la statua si lancia su di te, ti colpisce violentemente con le corna e ti manda a sbattere contro il muro. Perdi 2 punti di Resistenza. Cerca di rialzarti in fretta poiché la statua si è già girata verso di te, e si sta preparando ad una nuova carica. Vai al **58**.

256

Vedendo aperta una porta dall'aspetto così importante, diventi sospettoso. *Sembra* che non sia pericolosa, ma chi ti assicura che non si tratti di una trappola? Per terra c'è un pezzo di legno: lo raccogli e ti accorgi che si tratta di un ramoscello di giovane quercia. Conservalo, se vuoi. Tocchi la porta con il ramo, ma non succede nulla; allora schiudi la porta ed una lingua di fuoco accompagnata da un'ondata di calore divampa dalla porta e ti obbliga a ripararti il viso. Il cuore ti batte all'impazzata: oltre i battenti c'è un vero inferno! Sembra che sia impossibile passare di là. Vuoi lasciare chiusa la porta e provare ad aprire quella con gli intarsi e forse tornare qui più tardi (vai al **336**) o rischi il tutto per tutto e provi ad attraversare di corsa questo inferno (vai al **541**)?

257

Risali il fianco della montagna per un'altra decina di minuti, ma vedendo che una frana ha ostruito il sentiero perdi tutte le speranze: il passaggio è bloccato, comunque puoi provare ugualmente a scalare la roccia franata, e in questo caso vai al **228**. Se invece preferisci tornare indietro e provare ad attraversare il crepaccio in un altro modo, puoi andare nuovamente alla corda che pende (vai al **323**), oppure al ponte di legno (vai al **59**).

258

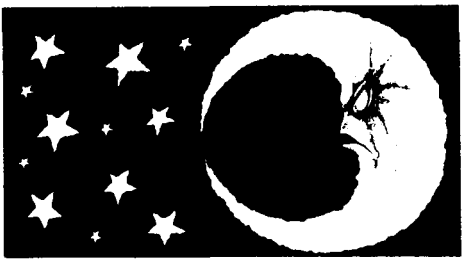
Che scusa trovi? Chiedi se vogliono qualcosa da mangiare mentre aspettano (vai al **275**)? O provi ad ingannarli dicendo che il capitano delle guardie sta facendo un giro d'ispezione (vai al **197**)?

259

Hai un fischietto d'argento? In questo caso soffiaci dentro e vai al **274**. In caso contrario nessun oggetto tra quelli che hai nello zaino è adatto per l'occasione, quindi ti conviene agire diversamente. Puoi chiedere consiglio alla Minimite (vai al **414**); provare a sfondare la porta (vai al **120**); oppure puoi tendere un agguato alla guardia quando viene a portarti da mangiare (vai al **476**).

260

Rifiutando la loro ospitalità le hai offese. Cerchi di spiegare che hai i minuti contati, ma sembrano non voler capire e si scambiano delle occhiate arrabbiate. Le saluti e ti rimetti in cammino (vai al **314**) o preferisci tentare la Fortuna lasciando che la sorte decida per te (vai all'**83**)?



261

In pochi secondi il tuo viso si trasforma: il colore della pelle diventa nero come il carbone, e dei peli neri ti crescono sulle mani e sulla faccia. Quando il cambiamento è completo hai un aspetto tale da poter essere scambiato per una delle guardie. Ciò significa che non puoi più venire riconosciuto: se in avvenire verrai identificato come *l'Uomo di Analand* sottrai 40 dal numero del paragrafo in cui ti trovi e recati al paragrafo corrispondente al nuovo numero. Ti troverai nella stessa situazione ma non verrai riconosciuto. Ora lascia la cucina andando al **448**.

262

Attraversi la stanza con prudenza. Fai i prossimi passi andando all'**87**, al **488** o al **52**.

263

Lasci la stanza e penetri nel passaggio che si trova dietro la porta. Ti chiedi se tutto il baccano che hai fatto può aver allarmato la piccola creatura che ti aveva lasciato passare, ma poi ti viene in mente che ti aveva chiesto se eri venuto anche tu a tormentare i Mucalitti; evidentemente tali rumori non debbono essere affatto insoliti. A questo punto puoi proseguire in due direzioni: alla tua sinistra c'è una stanza vuota, tranne che per un tavolo e una sedia. Ti sembra un posto adatto per fermarsi a riposare e a mangiare, anche se sopra la porta c'è una saracinesca che ti preoccupa un po'. Di fronte a te c'è un'altra porta su cui c'è scritto: "Chi non paga non entri". Dove vai? Nella stanza vuota (vai al **167**)? O provi ad aprire la porta che ti sta davanti (vai al **428**)?

264

La ghiaia sul terreno scricchiola. Una delle guardie grugnisce, si mette a sedere ed apre gli occhi. Appena ti vede comincia ad urlare e scuote il suo compagno affinché si svegli. Questo si alza e fa del suo meglio per restare in piedi, ma è ancora sotto l'effetto della sbornia. L'altro prende la spada ed avanza verso di te

mentre l'ubriaco cerca di afferrare un lungo corno appeso al muro. Devi attaccare in fretta la prima guardia, prima che l'altra riesca a dare l'allarme! Hai il vantaggio della sorpresa, e inoltre è ancora un po' ubriaca: basta poco per stenderla.

Guardia Abilità 7 Resistenza 2

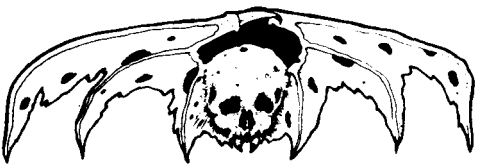
Se la uccidi in due assalti vai al **387**, altrimenti vai al **487**.

265

Fai un passo indietro e rifletti: devi ignorare l'avvertimento o devi cercare un altro modo per proseguire? È meglio provare a passare dall'altra porta? Un rumore improvviso ti fa sussultare. Sembra provenire dall'esterno: se si tratta di una delle guardie dell'Arcimago è meglio che cerchi un posto in cui nasconderti. L'angolo buio in fondo alla stanza ti sembra il nascondiglio migliore, quindi vai da quella parte con passo prudente. La sagoma massiccia che avevi intravisto potrebbe fornirti un riparo. Sei al buio, e non riesci a vedere di cosa si tratta, ed anche quando ti avvicini rimane indistinta. È un mistero: è immobile quindi dev'essere anche inanimata. Che si tratti di un mucchio di rifiuti in un enorme sacco? Ma la superficie di questo ipotetico sacco è leggermente lucida, come il cuoio, o piuttosto come la pelle di un rettile... Sei completamente fuori strada: e proprio quando te ne rendi conto, la sagoma prende vita... Vai al **499**.

266

Fai del tuo meglio per difenderti, ma è troppo tardi: le guardie ti circondano e ti immobilizzano con le mani dietro la schiena. Imprechi contro quel miserabile piccolo gnomo, che con un'espressione fiera ti segue con lo sguardo mentre vieni condotto fuori della stanza. Sei stato catturato e la tua missione finisce qui.



267

Sfoderi un sorriso al mercante, che ti risponde con un cenno del capo e ti osserva attentamente. È chiaro che non riuscirai a rubargli niente senza che se ne accorga, quindi non ti rimane che una possibilità: batterlo sul tempo. Scegli il momento propizio, afferri un paio di oggetti da uno scaffale a portata di mano e ti precipiti verso la porta. Il mercante resta immobile, ma quando stai per raggiungere l'uscita fa schioccare la lingua tra i denti, e delle punte di ferro spuntano immediatamente dagli stipiti e ti sbarrano la strada. Fai un salto oltre la porta, ma le punte affilate ti graffiano le mani con le quali stavi tenendo gli oggetti. Urli di dolore e le apri in fretta (perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza). Il mercante è riuscito ad evitare il furto, e tu ti trovi fuori della stanza con una mano ferita. Decidi di aprire la porta che si trova davanti a te, in fondo al corridoio. Vai al **310**.

(fig. 16) È la tana di una Moffetta!

268 *(fig. 16)*

La grotta penetra nelle profondità della roccia e diventa sempre più buia. Solo la flebile luce che proviene dall'entrata rischiara un po' l'ambiente. Prosegui a tastoni lungo la parete sinistra, finché il tuo piede non urta qualcosa di morbido. Istintivamente fai un balzo all'indietro: non si tratta di una roccia, dev'essere un animale! Un grugnito si alza nelle tenebre e conferma i tuoi timori, e improvvisamente ricevi un colpo al torace e cadi all'indietro, con le braccia aperte. Imprechi. Con questo buio non puoi vedere il tuo avversario, ma è chiaro che lui ti vede benissimo! Il colpo che ti ha inflitto ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Ti rialzi e corri verso l'entrata della grotta: la bestia ti insegue, e alla luce riesci a vedere di cosa si tratta. Il colore bianco e nero della pelliccia e la lunga coda irsuta sono caratteristiche inconfondibili: ti sei avventurato nella tana di una grossa Moffetta! Ti precipiti fuori e cerchi di sfuggirle (vai al **469**), impugni l'arma ed attacchi (vai al **490**) o ricorri alla magia?

DOZ	KIN	ZEN	DUD	YAP
638	**611**	**686**	**788**	**757**

269

Il pavimento continua a sollevarsi lentamente: la situazione è disperata e tu sei sempre più terrorizzato. Ormai sei costretto a stare disteso a terra, poiché il soffitto di pietra ti è quasi addosso. Chiudi gli occhi e come ultimo tentativo sollevi il braccio e spingi il soffitto con tutte le tue forze, ma non riesci a fermare l'inesorabile ascesa del pavimento. Comunque non sei destinato a morire schiacciato come un insetto in que-

sta stanza: essa è stata creata dall'Arcimago non per uccidere i suoi nemici (perché i morti non parlano), ma per impaurirli e poi interrogarli. Quando il soffitto è giunto a qualche centimetro dal tuo petto ansimante, e avverti addirittura il calore del fiato che ti esce dalle narici, senti il rumore di un altro meccanismo, simile a quello che aveva messo in moto il pavimento. Stavolta sei ben lieto di sentirlo: nel centro del soffitto si apre una fessura e la luce entra nella stanza. Vai al **561**.

270

L'Orco avanza facendo schioccare la frusta: lui si diverte così. Con l'altra mano afferra un'ascia; devi combattere:

Orco	Abilità 9	Resistenza 11

Durante la lotta l'Orco non smette mai di cercare di catturarti con la frusta. Tira un dado prima di ogni scontro: se fai 1 riesce a intrappolarti, e poiché ora devi anche cercare di liberarti perdi 3 punti di Abilità per i tre assalti successivi. Se riesci a sconfiggere il Maestro di Torture vai al **230**.

271

Sembra che si accontentino della tua spiegazione, anche se non sono ancora sicuri che tu stia dicendo la verità: «Forse sei sincero» dice l'Occhio-Rosso, «ma sono sicuro che c'è una tradizione di Kristatanti a cui non sei disposto a rinunciare. I tuoi compatrioti vanno matti per la birra, e sono certo che anche tu sei un grande bevitore. Eccotene un sorso!» Prende una bot-

tiglia che teneva in tasca e te la porge. Accetti l'ospitalità (vai al **97**) o preferisci dire che hai perso anche questa abitudine (vai al **121**)?

272

Vuoi esaminare i muri per vedere se ci sono passaggi segreti (vai al **28**) o prendi la scatola che sta sotto il letto e la apri (vai al **248**)?

273

Fai degli sforzi disumani, ma riesci a restare aggrappato. Non vedi altre guardie e ti chiedi se non sia il caso di saltare a terra e di dirigerti verso l'entrata. Dai un'occhiata in direzione delle guardie, ma nello stesso istante perdi ogni speranza... Rendendosi conto che c'è qualcosa che non va, si voltano verso la porta e scoprono che sei lì, appollaiato come un trofeo di caccia. Con un grugnito rabbioso sfoderano le spade, e non c'è niente che tu possa fare: i tuoi nemici sono sotto di te e aspettano che ti decida a saltar giù; e tu non puoi né impugnare l'arma né ricorrere ad un incantesimo poiché hai entrambe le mani occupate. Le guardie intanto ti danno dei colpi con la punta delle spade... La situazione è disperata: prima o poi verrai catturato ed imprigionato a vita nei sotterranei di Mampang. La tua missione è terminata.

274

Ti avvicini alla finestra e soffi nel fischietto d'argento, che produce un suono acuto. Scrutando il cielo attendi con ansia che Pavoncella e gli altri Samaritani si manifestino, e dopo qualche secondo li vedi. Hanno

risposto alla tua chiamata: tre Uomini-Uccello stanno volando verso di te, disegnando dei cerchi sopra la fortezza. Ma un pensiero improvviso ti fa raggelare: *possono vedere la torre?*

I tuoi timori svaniscono quando rispondono al tuo saluto e si avvicinano alla finestra. Pavoncella ti sorride e dice: «Hai la corona? Sei riuscito a sventare i piani dell'Arcimago?» Scuoti tristemente il capo. «Ma sai che rischi abbiamo corso venendo qui?» riprende in tono di rimprovero. «Se qualcuno ci ha spiato la nostra causa è persa. E tutto per un miserabile uomo di Analand con grandi speranze, ma senza ingegno!» È furiosa ma si calma un po' quando la metti al corrente delle informazioni che ti sono pervenute. «Va bene, uomo di Analand, ti faremo uscire da questa torre anche se potrebbe costarci la vita. Spero vivamente, per te e per noi, che non ci abbiano scoperto; ma non ho intenzione di portarmi dietro quella specie di folletto, anche se si tratta di un tuo amico. Queste piccole creature maliziose causano soltanto problemi». Ti volti verso Jann, che ti fa segno di partire senza di lei. Senza ali la sua vita è finita comunque, e la tua causa è troppo importante. La saluti e ti aggrappi agli artigli di Pavoncella. Gli Uomini-Uccello ti portano ai piedi della torre e ti lasciano nei pressi dell'uscita segreta della fortezza. Ti augurano buona fortuna e si affrettano a ripartire prima di essere catturati. Rientri nella torre (vai al **358**) o ti riposi e mangi qualcuna delle provviste (vai al **126**)?

275

Ti guardano tutti e tre con aria sospetta: hanno appena pranzato! Allora uno di loro prende una spada da sotto il tavolo e fa un cenno ai suoi compagni: preparati a combattere. Ricorri alle armi (vai al **462**) o alla magia?

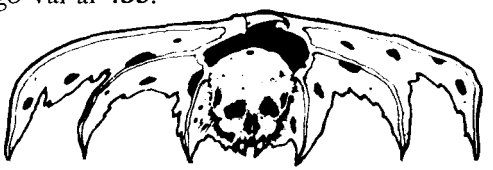
NAP	GOD	MUD	DUM	YAZ
647	**707**	**605**	**790**	**758**

276

«E va bene!» dice. «Ti dirò la parola segreta che permette di aprire la porta di Throben». Lo interrompi e gli dici che deve darti la *prova* che si tratti di quella giusta, e un'espressione delusa appare per un attimo sul suo viso. Sorridi: voleva imbrogliarti, ma te ne sei accorto. «Sei un tipo perspicace, non c'è dubbio. Farò come dici». Apre un cassetto nel tavolo e prende un libro con gli schizzi e i progetti della fortezza. Ciò che ti attira maggiormente è una tavola disegnata a mano, sulla quale compaiono i disegni delle doppie porte. Valinia ti mostra col dito una parola senza senso annotata accanto alle porte: "Alaralatanalara". «Questa» dice, «è la parola segreta. Bisbigliala vicino alla serratura e la maniglia girerà. Ora vattene, lasciami in pace». Dopo aver incontrato un tale individuo ti senti poco incline all'onestà, e lasciando la stanza non resisti alla tentazione di rubare una piccola borsa che si trova sulla sua scrivania. Quando sei uscito la apri: avevi indovinato; contiene 10 Pezzi d'Oro. Guadagni 2 punti di Fortuna. Vai al **141**.

277

«Hai fatto bene a non restare nella grotta» continua Sh'houri «in caso contrario avresti cominciato ad accusare i sintomi del *male tremolante*». Le Donne-Satiro vogliono offrirti dei doni per le notizie che hai portato, e prima di tutto Sh'houri ti parla della Fortezza di Mampang, la meta del tuo viaggio. «Devi fare molta attenzione» comincia, «e se vuoi sopravvivere tieni sempre gli occhi bene aperti. Per penetrare nella fortezza devi attraversare le quattro porte di Throben. Sono delle grandi doppie porte e nascondono una trappola. Chi non conosce il loro segreto non ha speranze di attraversarle. Non pensare che non siano pericolose, anche se non presentano niente di strano». Ha notato che la stai ascoltando attentamente, ed è lieta di averti dato delle informazioni utili. Quando ti alzi per ripartire fa un cenno ad una delle altre Donne-Satiro che va immediatamente a prendere una borsa di cuoio contenente degli oggetti che potranno servirti. Sei autorizzato a prendere quelli che desideri, ma devi scambiarli con quelli che hai nello zaino (esclusi oro e provviste). Se sei un guerriero vai al **564**, se sei un mago vai al **435**.



278

Getti la fiala addosso alla creatura prima che riesca a raggiungerti; il vetro si rompe ed il liquido cola su tutta la statua, ma sfortunatamente non fa effetto: l'Ariete ti è quasi addosso. Vai al **296**.

279

Possiedi uno dei seguenti oggetti? Se ne hai uno puoi offrirlo agli Uomini-Uccello:

Una lancia di legno	Vai al **60**.
Un collare da cane	Vai al **212**.
Un talismano	Vai al **118**.

Se non possiedi nemmeno uno di questi oggetti torna al **511** e fai un'altra scelta.

280

La porta continua a scricchiolare, ma riesci a tenere il rumore al minimo. Oltre la porta c'è un corto corridoio che presenta una porta a destra: se vuoi esaminarla vai al **307**. In fondo c'è un'altra porta: puoi avvicinarti per guardarla andando al **144**, ma solo se non l'hai già fatto.

281

Devi combattere con la cuoca Hobgoblin finché non avrai ridotto la sua Resistenza a 3 o meno di 3, cioè fin quando non si arrabbierà e non andrà a nascondersi in cucina.

Cuoca Hobgoblin	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a vincere, lascia la cucina andando al **448**.

282

«È davvero stretta» dice l'Uomo-Lince scoppiando a ridere. «Ma è quello che volevamo. Altrimenti a cosa servirebbe una camicia di forza?» E mentre cerchi di liberarti le braccia si mettono tutti a ridere. Le loro

parole ti hanno allarmato: la camicia di forza viene usata per trasferire i prigionieri da una cella all'altra! Hai scoperto troppo tardi la loro trappola: i perfidi Uomini-Lince ti hanno catturato ed hanno messo fine alla tua missione.

283

«Hai fatto tutta questa strada per trovare un santone?» ti chiede. «Ebbene, ci sei riuscito. A dire il vero sono l'unico prete legittimo di tutta la zona. Cosa posso fare per te?» Sembra molto lusingato dal fatto che tu abbia fatto un viaggio così lungo per vederlo. Possiedi una lancia di legno duro? In questo caso vai al **204**, altrimenti chiedigli qualche informazione sulla Fortezza di Mampang andando al **103**.

284

Il boato continua. Inciampi in avanti e perdi l'equilibrio. Solo ora ti rendi conto di cosa sta succedendo: non è colpa tua se sei inciampato, è il pavimento che si sta muovendo! Senza perdere un istante dai un'occhiata alla scala: è sparita; tutto ciò che rimane è un

solido muro. Ti guardi intorno chiedendoti se c'è un'altra uscita e, come se volesse risponderti, la porta si chiude ermeticamente. Solo adesso capisci cosa significano i graffi sulle pareti: il pavimento, azionato da qualche misterioso meccanismo, si solleva in direzione del soffitto! Stai per morire schiacciato! Ti metti a frugare tra la paglia sperando di trovare qualcosa che potrebbe aiutarti (vai al **168**), aspetti un po' sperando che il pavimento non salga fino al soffitto (vai al **156**) o cerchi qualcosa di utile tra le cose che hai nello zaino (vai al **16**)?

285

Il tuo destino è segnato: il Maestro di Torture non avrà pietà di te, e la morte sarà lenta e dolorosa.

286 *(fig. 17)*

Entrando nella grotta senti nuovamente l'urlo, che stavolta è più forte ed impressionante. Brancoli nel buio muovendo le braccia, ma non tocchi niente. Avanzi ancora di qualche passo finché la tua arma non tocca una delle pareti della stanza, ma non trovi nient'altro. Improvvisamente l'urlo si interrompe e qualcosa ti sfiora la caviglia. Un rumore di passi ti mette in guardia, ma tutto ciò che vedi è una piccola palla di pelliccia, non più grande di un cavolo, che si

(fig. 17) Si tratta di una pallottola pelosa con due piedi enormi

precipita fuori della grotta su due zampette tozze. Tiri un sospiro di sollievo e ti viene da ridere: probabilmente era un Jib-Jib. È la prima volta che ti capita di incontrarne uno, ma ne hai sentito parlare dai maestri di Analand. In quanto sprovviste di denti o artigli, queste creature si difendono con la loro voce terrificante, che inganna i presunti nemici i quali pensano di trovarsi ad affrontare chissà che bestia pericolosa! Con un sorriso divertito dai un'ultima occhiata alla creatura che si rifugia tra i cespugli. È ora di decidere dove passare la notte, e la grotta sembra il posto ideale. L'entrata stretta non è difficile da difendere, ed anche se la stanza è troppo bassa per poterci stare in piedi c'è abbastanza spazio per dormire. Non hai ancora stimato quanto è profonda, ma nessun rumore proviene dal fondo. Vuoi mangiare (vai al **99**); vuoi assicurarti che non ci sia nient'altro in fondo alla grotta (vai al **14**); o ti stendi per dormire (vai al **384**)?

287

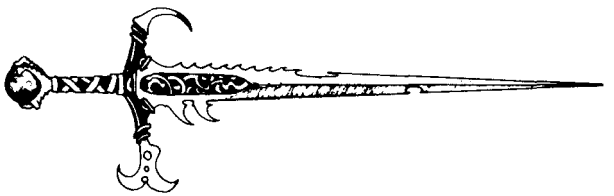
Ti scusi con la vecchia e le spieghi che non hai spiccioli. «Allora sei un miserabile anche tu, come tutti noi?» dice. «Facciamo la stessa professione?» Riflettendo rapidamente le rispondi affermativamente, allora ti sorride e fruga tra i suoi cenci. «Un compagno mendicante! Allora dobbiamo festeggiare da mendicanti». Prende un pezzo di pane e una bottiglia d'acqua e ti invita a sedere e a mangiare con lei. Non sei sicuro che sia il caso di restare, perché quello che ti ha offerto non è per nulla invitante né pulito. Se intendi rifiutare la sua offerta vai all'**8**, ma se hai fame puoi sederti con lei e mangiare (vai al **217**).

288

Avanzi prudentemente tra le lame. La flebile luce della tua candela non ti permette di vedere chiaramente, ma riesci ad avanzare senza inconvenienti. Per avanzare ulteriormente vai al **440** o al **352**.

289

Tenta la Fortuna: se sei fortunato riesci ad ammazzare entrambe le guardie senza svegliarle (vai al **219**). Se sei sfortunato vai al **264**.



290

Gli parli del medaglione e descrivi il ritratto che c'è all'interno. Il capitano ti ascolta a bocca aperta, ed esclama: «Fammelo vedere». Ottieni che ti faccia liberare le braccia e cerchi il medaglione nello zaino. Capisci immediatamente che questo oggetto è davvero importante per lui, e inventi una storia dicendo che l'hai avuto a Kharé da una bellissima donna che te l'aveva affidato affinché lo consegnassi al capitano Cartoum in pegno del suo amore. Una lacrima appare allora negli occhi del capitano, che fa cenno alle guardie di uscire per parlarti in privato. Continui la tua incredibile storia, e lui ti ascolta attentamente, credendo ad ogni singola parola. Come ringraziamento per avergli portato il medaglione accetta di aiutarti: prende

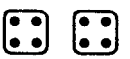
una chiave dalla tasca e te la porge. Su questa chiave è impresso il numero 17, e serve per aprire la porta di Throben ai piedi della torre dell'Arcimago. Quando ci arrivi, usa la chiave sottraendo il numero che porta impresso dal numero del paragrafo in cui ti troverai, e recati al nuovo paragrafo. Saluti il capitano e lo lasci a sospirare sul ritratto del suo amore perduto. Vai al **463**.

291

Racconti che è proprio per ribellarti a questa usanza che hai lasciato il villaggio di Kristatanti. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **271**; se sei sfortunato vai al **218**.

292

«Davvero non hai sete? Preferisci piuttosto qualcosa da mangiare?» Batte le mani, e una tenda in un angolo della stanza si scosta per lasciar passare una giovane donna dalla pelle scura e con dei lunghi capelli che le scendono sulle spalle. È una schiava e porta un vassoio con una scodella di minestra fumante. Ha un profumo delizioso e quando te la mette davanti ti viene l'acquolina in bocca: oltre ad avere un buon odore è anche squisita, ed in pochi secondi l'hai divorata. «È giunto il momento di fare quattro chiacchiere» dice l'uomo con un sorriso. Ma la testa comincia a girarti, evidentemente la minestra era drogata! Ti sorride di nuovo; questo avaro ha solo una cosa in mente: vuole il tuo oro! Dopo qualche istante perdi conoscenza, vieni derubato, ucciso ed abbandonato fuori della fortezza. La tua missione finisce qui.



293

Trovi un posto adatto e ti sistemi per la notte. Se hai delle provviste puoi mangiare, e in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ben presto cala la notte e si ode in lontananza il brontolio di un tuono. Vai al **384**.

294

Con voci burbere ti invitano ad unirti a loro, ma tu prosegui per la tua strada. Allora uno di loro ti corre dietro per cercare di persuaderti, ma quando ti ha quasi raggiunto si ferma di colpo, e riconoscendoti esclama: «L'uomo di Analand! Guardie! Presto! Aiutatemi a catturare questo verme schifoso!» Le altre guardie si mobilitano immediatamente e si avvicinano per vedere che cos'è tutto quel baccano: il tuo arrivo è stato annunciato fin dall'arrivo del primo serpente, e le guardie sono state messe al corrente dei tuoi connotati. Queste tre guardie intendono catturarti: devi batterti con le armi (vai al **449**) o con l'aiuto della magia:

TEL	POP	HOW	FOG	RAZ
670	**784**	**711**	**613**	**732**

295

Replichi scherzosamente che almeno così non rischi di perderti nel buio. Le tue parole sono seguite da un silenzio totale, ma improvvisamente uno degli Elfi Neri scoppia a ridere. Vedendo che gli altri due lo imitano, tiri un respiro di sollievo; incoraggiato dal successo della tua battuta chiedi come fanno a non

scontrarsi al buio, ma le creature smettono di ridere: evidentemente non trovano le tue spiritosaggini troppo divertenti. Se desideri tornare verso la porta per cercare di uscire dalla stanza vai al **335**; se invece cerchi di riprendere la conversazione *tenta la Fortuna*: se sei fortunato vai al **191**; se sei sfortunato vai al **106**.

296

Fai del tuo meglio per evitare il colpo della creatura, ma senza successo: con un violento colpo ti proietta contro il muro e il tuo cranio si fracassa sulla parete. Crolli al suolo e muori sul colpo. Eri quasi giunto alla meta, ma sei stato fermato da uno dei più pericolosi servitori dell'Arcimago: l'Ariete senza riposo.

297

«Funzionario o no, sei più maleducato di un Occhio-Rosso» dice indignata. «Come osi rifiutare la mia offerta? I tuoi uomini darebbero le loro armi per uno dei miei piatti. Non insultarmi in questo modo altrimenti dovrai sopportarne le conseguenze!» Cambi idea e assaggi qualcosa per farle piacere (vai al **3**); o preferisci continuare a rifiutare anche a costo di sopportare le conseguenze a cui allude (vai al **187**)?

298

Segui il sentiero fino al ponte di corda. Sembra abbastanza solido da poter sostenere il tuo peso, ma quando fai qualche passo ti accorgi che oscilla pericolosamente. Il crepaccio sul quale è sospeso è molto profondo, e cadere da quell'altezza ti costerebbe la vita. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **117**; se sei sfortunato vai al **46**.

299

Mentre cammini in mezzo alla stanza, un piccolissimo Goblin nano lancia un urlo e tutti gli altri si mobilitano immediatamente. Uno dei Goblin balza in piedi e avanza zoppicando. Ha le braccia sproporzionate, in quanto l'arto destro è più grande e muscoloso dell'altro. Anche le gambe sono deformi: quella sinistra è due volte più grossa di quella destra. Questa creatura ti sbarra la strada e digrigna i denti. Vai al **332**.

300

Bisbigli la parola segreta accostando le labbra alla serratura, ma non succede niente di particolare. Sei sicuro di aver pronunciato la parola correttamente, quindi tendi la mano per afferrare la maniglia. Vai al **344**.

301

Mentre sta aprendo la porta, una guardia gli si avvicina. I due si scambiano qualche parola a bassa voce con un'aria preoccupata: deve trattarsi di un'emergenza. Il capitano torna da te e dice: «Si tratta dei Mutanti, un gruppo di attaccabrighe, e stavolta hanno esagerato un po'. Devo andarmene in fretta, ma ti lascio la

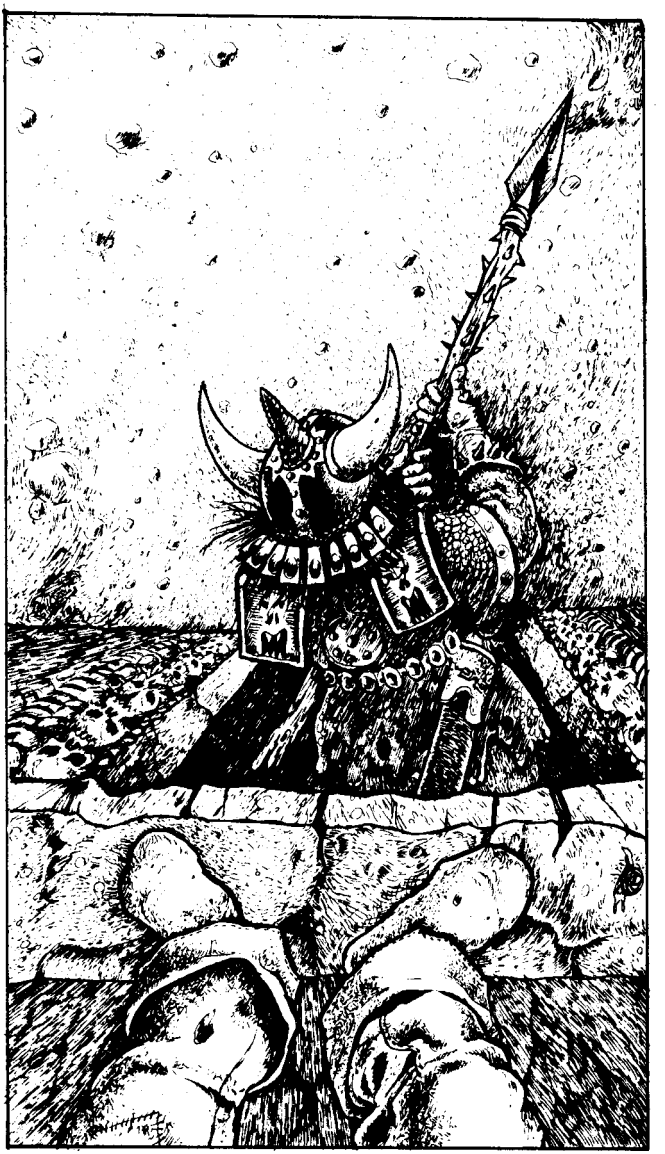
chiave che apre la porta di Throben che si trova ai piedi della torre dell'Arcimago. Restituiscila a lui prima di ripartire». Il capitano si allontana a grandi passi. La chiave che ti ha dato porta impresso il numero 17. Quando arrivi alla porta di Throben, serviti della chiave sottraendo il numero 17 dal paragrafo in cui la incontri, e recati al nuovo paragrafo. Ora entra nella stanza che ti sta di fronte andando al **580**.

302

Ti parla dei suoi nemici con una voce piena di disgusto: «Quegli esseri infernali. Quei mostri Occhio d'Aquila, o come diavolo si chiamano. Sono magrissimi, ma hanno degli occhi grandi come dei meloni. Vengono dal sud. Perché hanno deciso di stabilirsi a Mampang? Suppongo che siano stati esiliati dalle loro terre. Sono una massa di villani, questo è certo, e inoltre sono fedeli all'Arcimago. Ho sentito dire che in cambio della loro lealtà lui ha offerto loro una parte delle terre di Analand, a sud delle colline Shamutanti. Da parte mia non verserei neppure una lacrima se la peste li cogliesse, perché da quando ho avuto l'incidente non hanno mai smesso di tormentarmi». Ti offri di liberarla dai suoi tormentatori (vai al **27**); le chiedi di che incidente sta parlando (vai al **388**); o le chiedi qual è il modo migliore per penetrare nel cuore della fortezza (vai al **535**)?

303

Come ti ha detto, le candele si autoalimentano. La candela di sangue durerà più di quella normale. Ora vai al **473**.



(fig. 18) La guardia si affaccia cautamente

304 *(fig. 18)*

Come entrare nella fortezza? Nei paraggi ci sono dei cespugli, dietro i quali potresti nasconderti se solo riuscissi ad attirare le guardie all'esterno. Comunque vedendo un'asta metallica che si trova sopra la porta ti viene in mente un altro piano: busserai alla porta e ti arrampicherai sull'asta, per poi scivolare a terra e sgusciare dentro quando la guardia sarà uscita. Potrebbe funzionare... Esamini l'asta: non sarà facile restare appeso lì sopra in attesa della guardia, ma tutto sommato dovresti essere in grado di farcela. Ti prepari, poi batti sulla porta col piede. Qualche istante più tardi la porta si apre ed una guardia che indossa un elmetto appuntito mette fuori la testa. Ha la faccia scura e barbuta, ed è sorpresa di non vedere nessuno. Apre di più la porta ed esce. Devi gettarti su di lei ed attaccarla? No, non è una buona idea; ha l'aspetto piuttosto robusto. Il vento fa muovere uno dei cespugli, e la guardia si incammina da quella parte per vedere di cosa si tratta. Si guarda intorno emettendo un grugnito, ma non ti vede. Scendi dall'asta e ti infili nella porta aperta (vai all'**88**), o aspetti di vedere cosa fa la guardia (vai al **496**)?

305

L'enorme coda dell'Idra fende l'aria come una frusta e ti colpisce al petto. Un colpo così violento avrebbe potuto proiettarti dall'altra parte della stanza, ma non è successo nulla di tutto ciò: la coda dell'Idra è passata attraverso il tuo corpo senza arrecarti alcun danno. Com'è possibile? Improvvisamente ti è tutto chiaro: *l'Idra non è una creatura vivente, è solo un'illusione!* Ecco

perché entrando avevi sentito quell'odore di putrefazione! Chiudi gli occhi, li riapri e vedi esattamente la scena a cui hai assistito quando sei entrato: la massa informe del cadavere dell'Idra che giace inerte in un angolo della stanza. L'incantesimo è spezzato, e ora l'Idra non può più farti alcun male. Sei libero di aprire la porta nel muro, ma se questa stanza è incantata forse anche la porta sarà protetta dalla magia... Vai al **220**.

306

Ti alzi per lasciare la stanza. Se giri a destra e torni nel cortile vai al **141**; se svolti a sinistra, in direzione della porta col segnale, vai al **428**.

307

La porta è socchiusa, e tendi l'orecchio: sembra che non ci sia nessuno all'interno, ma un odore sgradevole esce dalla stanza. Apri la porta per scoprire l'origine di tale odore (vai al **73**), o ti interessi alla porta che si trova in fondo alla galleria, se non l'hai già fatto (vai al **144**)?

308

Penetri nell'oscurità, e appena entri senti uno scricchiolio: la porta si è chiusa alle tue spalle con un rumore secco che ti ha spaventato. Non riesci a vedere niente e non ti resta che avanzare in cerca di una porta: fai i prossimi passi andando al **175**, al **227** o al **410**.

309

Lanci un grido per chiamare la creatura seduta nella grotta, ma quella non reagisce. Provi di nuovo ma la risposta è la stessa. O si tratta di qualcuno completamente sordo, oppure sta succedendo qualcosa di strano. Ti avvicini alla creatura con l'arma a portata di mano e allunghi il braccio per toccarle la spalla, ma appena vieni a contatto con il suo corpo senti come un brivido. Vai al **62**.

310

La porta si apre su un corridoio. A destra il passaggio si allarga un po', mentre a sinistra è senza uscita: decidi di andare a destra. Vai al **124**.

311

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **280**; se sei sfortunato vai al **95**.

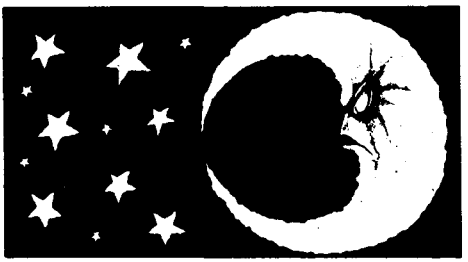
312

Ti accosti alla serratura e bisbigli la parola, ma non succede niente di particolare. Devi afferrare la maniglia per cercare di aprirla: vai al **344**.

313

Impugni la lancia con entrambe le mani e la punti verso di loro per tenerli a distanza. Non hai una grande esperienza di questo genere di arma, ma ti senti stranamente fiducioso. Uno degli Uomini-Lince si precipita su di te, ma la tua lancia comincia a volteggiare in aria per conto suo, come se possedesse il dono dell'intelligenza. Il primo avversario, infatti, gri-

da di dolore quando la punta della tua arma gli perfora un occhio, e crolla al suolo con le mani aggrappate al viso. Vedendo che il suo compagno è stato ferito, il secondo Uomo-Lince si infuria e ti salta addosso con la spada sguainata, ma la lancia colpisce ancora e stavolta gli oltrepassa il petto. È il turno del terzo avversario: mentre corre verso di te gli getti addosso la lancia, che cambia direzione da sola e lo colpisce alla schiena. Torni dall'Uomo-Lince ferito all'occhio: ha smesso di gemere. Ormai sono tutti morti. Vai al **340**.



314

«Ferma» grida una delle Donne-Satiro, «non puoi andartene senza il nostro permesso!» Ti metti a correre per il sentiero, ma mentre scappi le due creature tirano le loro lance. Tira due dadi per ognuna delle due creature: se ottieni un numero inferiore a 6 la lancia ti colpisce e perdi 3 punti di Resistenza. Se ottieni un numero doppio, la lancia ti oltrepassa il petto e muori all'istante. Comunque le Donne-Satiro non ti inseguono, e se riesci a sopravvivere puoi rimetterti in cammino andando al **441**.

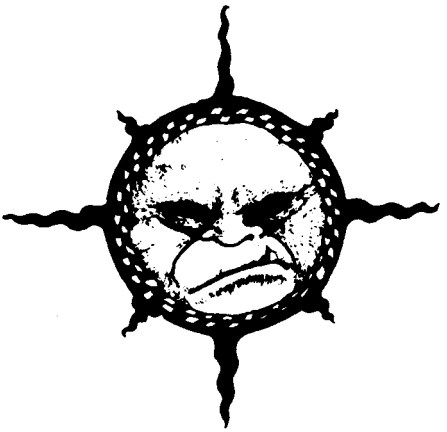
315

Aspetti con ansia che le polpette facciano effetto. Improvvisamente avverti un fortissimo dolore alla testa, che aumenta sempre più costringendoti ad urlare di dolore. Hai l'impressione che la testa ti scoppi e ti strappi i capelli. Ma non c'è via di scampo: se avessi avuto un cranio più grande saresti stato ben fortunato di possedere l'enorme cervello che ti sta crescendo in testa. Purtroppo non c'è abbastanza spazio: sotto la pressione i vasi sanguigni finiscono per ostruirsi, e l'effetto è mortale. La tua missione finisce qui.

316

Gli Occhi-Rossi hanno il potere di ferire con il solo sguardo, ma non ricorrono spesso a quest'arma poiché può essere dannosa anche per loro. Per questo motivo, infatti, tengono quasi sempre gli occhi chiusi, ma se volessero difendersi o comunque dar prova della loro malvagità non esiterebbero a servirsene. Ogni volta che infliggi un colpo ad un Occhio-Rosso tira un dado per sapere se ti colpisce a sua volta con lo sguardo. Tieni presente che più spesso gli Occhi-Rossi ricorrono a quest'arma, maggiore è la probabilità che ti feriscano. Quindi se la prima volta che tiri il dado

ottieni un numero minore di 6 non vieni colpito, ma la seconda volta devi ottenere un numero minore di 5, la terza di 4 e così via. Se vieni colpito tira nuovamente il dado per determinare quanti punti di Resistenza perdi, ma sappi che la seconda volta che un Occhio-Rosso ti colpisce con lo sguardo muori all'istante. Vai al **159** e porta a termine il combattimento.



317

Ti accosti al muro, pronunci a bassa voce la parola segreta ed aspetti che qualcosa si muova, ma non succede niente. Rimani in attesa ancora per un po' ed improvvisamente senti un rumore: ma resti deluso quando ti accorgi che non si tratta della porta che si apre, bensì del rumore di passi di un gruppo di soldati. Il vecchio ti aveva avvertito: la porta segreta è ben protetta, e nella sala delle guardie è scattato l'allarme! Vai al **430** per affrontarle.

318

Tenendo la bottiglia ad una certa distanza cerchi di sollevare il tappo, ma è incastrato e non riesci ad estrarlo. Provi ancora, e stavolta riesci a farlo girare; gli dai un altro giro e riesci a tirarlo fuori. Guardando all'interno della bottiglia vedi un piccolo foglio di pergamena; tirarlo fuori da lì non è un'impresa facile, ma tu riesci nel tuo intento aiutandoti con un rametto. Srotoli la pergamena e provi a leggerla, ma è scritta in un linguaggio a te sconosciuto. Per qualche minuto ti spremi le meningi senza risultati positivi, quindi decidi di lasciar perdere. Comunque puoi tenere la pergamena con la speranza di trovare qualcuno in grado di leggerla. La *prima* volta che incontri qualcuno al quale chiedi di decifrare la pergamena, sottrai 20 dal paragrafo in cui ti trovi in quell'occasione e recati al nuovo paragrafo. Se la persona prescelta è in grado di tradurre la pergamena, il testo avrà senso; se tale persona non è in grado di tradurla, allora il testo sarà privo di significato. Ora vai al **99**.

319

Vuoi oltrepassare la porta (vai al **127**) o tiri la corda della campana (vai al **560**)?

320

Avevi ragione di dubitare della pulizia del cibo. In effetti chissà quali germi contiene... *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **115**; se sei sfortunato vai al **39**.

(fig. 19) È nascosto dietro la porta, con in mano un pentolone

321 *(fig. 19)*

La stanza è poveramente ammobiliata; è una camera da letto. Dalle strette finestre, incassate nelle nude pareti di pietra, filtra la tenue luce del crepuscolo che illumina una scrivania dall'aspetto rudimentale. Sembra che non ci sia nessuno nella stanza, quindi entri; ma da dietro la porta ti giunge un rumore seguito da un lamento. Ti volti immediatamente e ti trovi davanti un uomo calvo e panciuto: è in pigiama e tiene in mano un pentolone di rame. «È inutile» piagnucola, «non ci riuscirò mai!» Probabilmente si riferisce all'idea di colpirti alla testa, che gli era venuta quando eri entrato. Cosa intendi fare? Cerchi di chiamarlo e provi a parlare con lui (vai al **7**) o lo minacci per aver pensato di tenderti un'imboscata (vai al **192**)?

322

Davanti a te, dall'altra parte del cortile, ci sono due grandi porte di legno. Supponi che conducano nel cuore della fortezza e ti incammini in quella direzione. Vai al **135**.

323

Tiri la corda: ti sembra abbastanza solida da sopportare il tuo peso. Puoi servirtene per lanciarti dall'altra parte del crepaccio (vai al **165**) o puoi ricorrere alla magia:

PEP	HOW	DOC	KIN	HUF
612	**785**	**704**	**797**	**724**

324

L'Idra avanza verso di te trascinandosi sul pavimento e facendo rumore. Improvvisamente nella stanza torna la luce: la dea della Luna ha riaperto gli occhi ed ha spezzato l'incantesimo. Solo ora ti accorgi che l'Idra è *sopra di te*! Ti lasci prendere dal panico credendo di essere ormai giunto alla fine, ma dopo qualche istante ti rendi conto di ciò che sta succedendo: le teste dell'Idra ti hanno circondato e ti hanno attaccato senza pietà, ma non senti niente! Non c'è che una spiegazione: *l'Idra non è una creatura vivente, è solo un'illusione!* Ecco perché entrando avevi sentito quell'odore di putrefazione, ed ecco perché la creatura non dava segni di vita mentre ti avvicinavi. Chiudi gli occhi e li riapri immediatamente: la scena a cui assisti è esattamente la stessa di quando sei entrato: il cadavere dell'Idra giace in un angolo della stanza. Ora che l'incantesimo è spezzato la creatura non potrà più farti alcun male, e tu sei libero di aprire la porta che si trova nel muro; ma se la stanza è sotto il potere della magia, forse anche la porta sarà protetta. Vai al **220**.

325

Cammini con decisione in direzione delle creature, e quando le hai quasi raggiunte ti accorgi che sono Uomini-Lince! I loro grandi occhi non lasciano alcun dubbio sulla loro identità. Ma come mai sono qui? Ti torna in mente il sergente degli Uomini-Lince che ti aveva augurato buona fortuna quand'eri partito da Analand. Queste creature, dotate di un particolare potere di visione telescopica, sono fedeli alleati del tuo regno e sei davvero meravigliato di vederli in un po-

sto di questo genere. Sono delle spie che si sono infiltrate a Mampang, o sono traditori che si sono messi dalla parte del male? Sembra che abbiano riconosciuto le tue origini e senza dubbio si stanno ponendo le tue stesse domande. Mentre avanzi li guardi con sospetto, ed uno di loro ti fa un segno. Fai come dicono e ti avvicini (vai al **568**) o li ignori e continui a camminare (vai al **322**)?

326

«Sei di Kharé?» gracchia uno degli Uomini-Uccello. «Ehi, ragazzi, ci siamo divertiti al porto quella volta, vero? Vieni, siedi con noi e prendi un po' di pane e di vermi secchi». Accetti di sederti con loro e di mangiare un po' di pane, ma non sei per nulla goloso di vermi secchi e la tua riluttanza li fa ridere di cuore. Puoi mangiare il pezzo di pane che ti porgono, e in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Quando hai finito ti alzi e riparti. Vai al **479**.

327

«Cosa?» grida il tuo inquisitore. «Volevi farci credere che un sacerdote di Kharé portasse un tale nome! Assomiglia piuttosto a quello di un selvaggio. Hai tirato a indovinare e ti aspettavi che ti credessimo? Mah, cosa dobbiamo fare di questo impostore?» Non hai fatto una buona scelta; vai al **12**.

328

Prendi le provviste dallo zaino e ti appresti a mangiare, ma non hai nemmeno dato il primo morso che un rumore che proviene dal fondo della grotta ti fa sus-

sultare. *Cosa è stato?* Riponi immediatamente il cibo ed afferri l'arma, quando ti accorgi di non essere solo: stai dividendo la grotta con una Moffetta, una creatura dal pelo nero striato di bianco che sta avanzando verso di te. Ed inoltre è affamata! La affronti con l'arma (vai al **490**), le getti il cibo ed esci di corsa dalla grotta (vai al **469**), o ricorri alla magia?

KIN	DUD	DOZ	YAP	ZEN
611	**788**	**638**	**757**	**686**

329

Ti scosti da un lato, e fai appena in tempo ad evitare la creatura che va a sbattere contro il muro di marmo: un colpo così violento avrebbe ucciso anche un Troll armato di tutto punto: ma la statua non sembra aver riportato il minimo danno, e si volta verso di te per affrontarti di nuovo. Vai al **58**.

330

Ti accosti ad uno dei battenti della porta e ascolti, sperando che chi si trova all'interno non abbia intenzione di uscire dalla stanza. Ad un certo punto ti giunge una voce rauca: «Varack ha sentito cosa è successo durante il turno di notte. Secondo lui si tratta dei Samaritani di Schinn, ma io non ne sarei così sicuro. Maledetti Samaritani! Non è nel loro stile, non hanno bisogno di preoccuparsi delle guardie; almeno finché sono armati di archi, questo è certo. Comunque la faccenda è preoccupante: ci sono dozzine di Uomini-Uccello nei paraggi, e non si sa più di chi fidarsi. Se fosse per me li ammazzerei tutti. Adesso vado a controllare il cancello. Penso che il giovane Hyanghi

abbia ragione: anch'io ho sentito bussare». Senti dei passi che si avvicinano: aspetti e sbatti la porta in faccia a chi arriva (vai al **446**); fai irruzione nella stanza per sorprendere le guardie (vai al **553**); o cerchi di nasconderti in fretta (vai al **396**)?

331

Appena la tua mano viene a contatto con la spada senti un lieve ronzio, e una forza irresistibile si impadronisce di te. Vai al **451**.

332

Devi portare a termine il combattimento con questa creatura:

Goblin Mutante	Abilità 8	Resistenza 8

Se sconfiggi il Goblin entro sei scontri, vai al **497**. Se non ci riesci vai al **128**.

333

Sei stato catturato, e il tuo destino non è per nulla roseo: vieni portato in una delle prigioni sotterranee della fortezza e gettato in una cella. Senza armi né equipaggiamento, e con le mani legate, non hai speranze. La tua missione è fallita.

334

La situazione sembra disperata, ma ti ricordi della bottiglia che ti è stata donata da Sh'houri: la cerchi nello zaino e la tiri fuori. La Minimite sembra allarmata, ma non hai tempo di preoccuparti per lei. Afferri il tappo e lo tiri via con un colpo secco. A que-

sto punto aspetti per vedere cosa succede: quasi immediatamente un fumo bianco si alza dalla bottiglia, serpeggia in aria e resta sospeso sopra le tue mani. Poi senti una voce d'oltretomba che dice: «Qualcuno mi ha chiamato nel mondo della materia. Chi mi vuole?» Non sei sicuro che questo genio ti sia amico, ma ti presenti e gli chiedi se è in grado di tirarti fuori da questa situazione. «Un umano!» esclama. «È passato molto tempo da quando ero al servizio di un umano. Sì, posso liberarti dalla prigione, e posso fare ben altro, ma posso esaudire solo uno dei tuoi desideri, quindi rifletti bene prima di pronunciarti». Il genio ti ha dato un saggio consiglio: sarebbe bello uscire di prigione, ma poi ti ritroveresti ad affrontare molte altre creature per proseguire la tua missione: saltare giù dalla torre e affrontare un ulteriore combattimento. No, hai una richiesta migliore: chiedi al genio di portarti dall'Arcimago. Due piccioni con una fava: torni libero e puoi affrontare il tuo peggior nemico. Il genio replica: «Hmmmm, portarti dall'Arcimago? Sei sicuro che è proprio questo che vuoi? E sia!» Sei un po' preoccupato per il tono perplesso della sua voce. Hai detto qualcosa di sbagliato? Che cosa c'è che non va nella tua richiesta? Ma non c'è tempo di preoccuparsi: il genio si è ingrandito sotto i tuoi occhi ed ora la sua forma serpeggiante riempie l'intera stanza. Si sta servendo dei suoi poteri e ti avvolge in una nuvola impalpabile: tossisci e ti senti trasportare, ma non riesci a vedere niente. Vai al **631**.

335

Ti volti e scappi dalla stanza chiudendo la porta. Gli Elfi Neri non ti seguono, anzi si mettono a ridere. Ti vergogni per esserti comportato da codardo e perdi 1 punto di Abilità, ma solo durante il prossimo combattimento. Ora vai al **566**.

336

La stanza è esattamente come l'hai lasciata, con l'apparecchio fermo al centro. Non hai altra scelta: non puoi far altro che attraversare l'inferno. Vai al **541**.

337

Ti concentri per pronunciare una formula, ma Jann ti distrae dicendo: «Stai perdendo tempo! Quando ci sono io nei dintorni gli incantesimi non fanno effetto!» Le spieghi che stai provando con un incantesimo che non può venir neutralizzato dalla sua aura protettiva, ma lei sorride e dice: «Pochi conoscono formule contro le quali le Minimiti non sono protette, e non vorrei che tu perdessi le forze così inutilmente». Hai «forze da perdere», per usare la sua espressione? Se la tua Resistenza è maggiore o uguale ad 8 vai al **356**; se è minore vai al **389**.

338

L'Uomo-Uccello ti guarda mentre cerchi di rivolgergli qualche parola gentile, ed apre la bocca, come se stesse per parlare, ma invece di darti una risposta si mette a gridare e si lancia in picchiata su di te con gli artigli pronti a colpire. Balzi di lato per evitare che ti ferisca, ma ti colpisce alla spalla e ti strappa un lembo di car-

(fig. 20) Si tratta di due Donne-Satiro

ne. Perdi 2 punti di Resistenza; sembra che l'Uomo-Uccello non abbia nessuna voglia di conversare, quindi non ti resta che combattere. Puoi ricorrere alle armi (vai al **450**) o alla magia:

YAP	HOT	FIX	ZEN	SAP
661	**598**	**701**	**778**	**716**

339 *(fig. 20)*

Segui il sentiero roccioso, affrontando una salita talmente ripida che a tratti sei costretto ad arrampicarti con l'aiuto delle mani. Proseguire è davvero faticoso, e ti fermi diverse volte. Inoltre c'è qualcosa che ti preoccupa: distingui di nuovo le impronte di zoccoli, e stavolta sono recenti, chiaramente visibili nel fango che si è formato dopo il temporale. Arrivi ad una curva, ma ti fermi di scatto quando qualcosa ti sibila all'orecchio e finisce contro la roccia. Che cosa è stato? Ottieni immediatamente una risposta: di fronte a te ci sono due creature con delle lance in mano. I loro lunghi capelli irsuti arrivano fino alla cintola, hanno un torso umano e femminile. Inoltre due corte corna sulla fronte conferiscono a queste strane creature un aspetto bizzarro, un ibrido tra quello di un uomo e quello di una capra; e guardando le loro gambe munite di zoccoli capisci chi ha lasciato le impronte sul sentiero. Ogni donna tiene in mano una lancia. Hai già visto una di queste creature? In questo caso vai al **378**, altrimenti vai al **522**.

340

La prima cosa di cui ti preoccupi è che la battaglia possa aver attirato le altre creature che si trovano nei

paraggi. Ti guardi intorno, ma risse come questa sono frequenti a Mampang e tutti riprendono le loro occupazioni. Frughi nelle tasche degli Uomini-Lince e trovi 20 Pezzi d'Oro, guadagnati disonestamente come i tuoi 3. Uno di loro portava uno zaino, all'interno del quale ci sono due borse: una contiene della sabbia e l'altra una fialetta di colla; inoltre nello zaino ci sono provviste sufficienti per 3 pasti. Un bagliore verde al dito di uno dei cadaveri ti fa notare un anello di metallo verde. Indubbiamente tutti questi oggetti sono stati rubati a dei viaggiatori sfortunati; prendi quelli che vuoi e vai al **135**.

341

Delle gocce di sudore ti imperlano la fronte. La luce vacillante della candela fa danzare le ombre ed è difficile proseguire. Comunque finora non hai toccato nessuna lama. Fai i prossimi passi andando al **262**, al **239** o al **52**.

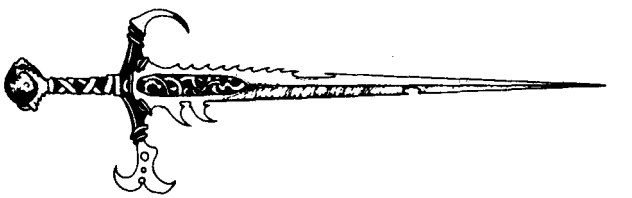
342

Una volta all'interno ti fermi a riflettere su come devi agire. Sta scendendo la notte e cominci ad essere stanco: è meglio che trovi un posto al riparo dove riposare, ed esplorando i dintorni trovi una piccola grotta che sembra vuota. Prima di dormire puoi servirti delle provviste: in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. A questo punto puoi metterti a dormire. Durante la notte fai dei sogni spaventosi, forse a causa dell'influenza malefica di Mampang; ti svegli ripetutamente sudando freddo, tossisci e ti agiti

in continuazione. Sei ancora fedele a Libra, la tua dea? In questo caso vai al **439**; se invece hai scelto o sei stato obbligato a rinnegare Libra vai al **10**.

343

Ti accosti al muro, pronunci a bassa voce la parola segreta ed aspetti che qualcosa si muova, ma non succede niente. Resti in attesa ancora per qualche istante, ed improvvisamente senti un rumore; ma rimani deluso quando ti accorgi che non si tratta della porta che si apre, bensì del rumore dei passi di un gruppo di soldati. Il vecchio ti aveva avvertito: la porta segreta è ben protetta, e nella sala delle guardie è scattato l'allarme! Vai al **430** per affrontare le guardie.



344

Impugni la maniglia ed un fremito ti percorre il corpo senza farti alcun male. Ti guardi la mano: *cosa stai cercando di fare?* Fai un passo indietro e ti guardi intorno. *Dove sei? Chi sei? E cosa sei venuto a fare qui?* Vieni assalito da questi strani pensieri e cerchi disperatamente di trovare una risposta. Purtroppo non riuscirai mai a risolvere il mistero: la porta di Throben che hai appena cercato di aprire dispone di un efficace sistema di difesa contro gli intrusi. Chi cerca di attraversarla sen-

za autorizzazione subisce questo trattamento: *ha un vuoto di memoria!* Non ricordi più nulla di te, e la tua missione è cancellata per sempre dalla tua mente. La tua ricerca è terminata...

345

La creatura esce dalla stanza a testa bassa, trascinando i piedi, e torna dopo qualche istante con una scodella di brodo. Se la accetti guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ora decidi da che parte proseguire. C'è un'altra porta, adiacente alla prima, nel muro interno della stanza. Se vuoi passare di là vai al **573**, altrimenti puoi tornare nel corridoio per cercare di aprire la porta che si trova nel muro di destra (vai al **517**).

346

Quando colpisci di nuovo la creatura emette un forte ruggito, indietreggia di qualche passo e alza la coda: sta usando la sua arma segreta, e cioè sta emanando un odore insopportabile che si espande nella grotta. Ti premi la mano sulla bocca e cerchi di reprimere la nausea, ma intanto la Moffetta passa all'attacco. Continui a combattere, ma con 2 punti di Abilità in meno. La prossima volta che colpisci la bestiaccia puoi scappare dalla grotta, andando al **469**; altrimenti puoi continuare a combattere andando al **558** in caso di vittoria.

347

Il capitano ti ringrazia per aver avuto pietà di lui, e ti promette di ricompensarti per averlo risparmiato; va dietro alla scrivania ed apre un cassetto. Aspetti, an-

sioso di vedere la ricompensa che però non è esattamente ciò che ti aspettavi: si tratta di un piccolo arco portatile, già caricato, con una freccia mortale che scocca verso di te e ti penetra nel petto. Sulla punta della freccia c'è un veleno ad effetto immediato: la tua missione è terminata.

348

Fracassi il lucchetto e sollevi la parte superiore della gogna, così l'uomo dal naso camuso si alza in piedi massaggiandosi il collo e i polsi. Ti ringrazia, ma sembra inquieto: ha paura che la sua fuga venga scoperta da un gruppo di guardie che sono intente a giocare dall'altra parte del cortile. Segui con lo sguardo il suo dito, puntato in direzione delle guardie, ma improvvisamente ricevi un colpo in testa e cadi a terra. Vai al **418**.

349

Questo passo si rivela doloroso: sfiori una lama affilata e ti graffi la gamba. Perdi 1 punto di Resistenza. Per fare i prossimi passi vai ad uno dei seguenti paragrafi: **249**, **410** o **227**.

350

Ti sistemi nella nicchia e ti appresti a mangiare. Da dove ti trovi riesci a vedere che il sentiero continua fino ad un altipiano roccioso, per poi risalire il fianco di un'altra montagna in direzione della fortezza. Non riesci a distinguere la porta dell'enorme roccaforte, ma sei in grado di vedere chiaramente le punte delle sue torri che svettano dietro le rocce: sei quasi arrivato. Ti

guardi intorno e ti accorgi che ci sono i resti di un fuoco, qualcuno è già passato di qua. Su una parete, inoltre, c'è un messaggio scritto con della pittura. Ti avvicini per leggerlo: si tratta di un avvertimento ed è scritto nella tua lingua. Sopra l'iscrizione c'è un simbolo mistico rappresentante una croce posta al centro di un diamante. Il messaggio è questo:

Attenzione. Non proseguire in direzione di Mampang, è un luogo maledetto. Ogni passo che farai ti avvicinerà alla dannazione eterna. Credimi, perché io, Colletus, ci sono stato e sono tornato e quindi conosco la verità. Se non torni sui tuoi passi sappi che potrai trovarmi al Ponte dei Sospiri. Metti in salvo la tua anima prima che sia troppo tardi.

Colletus

È impossibile determinare quando sia stato scritto il messaggio, ma una cosa è certa: è piuttosto preoccupante. Comunque è altrettanto chiaro che arrivato a questo punto non puoi più sospendere il viaggio; raccogli le tue cose e ti prepari a ripartire. Guadagni 2 punti di Resistenza per il pasto che hai appena fatto. Ora lascia il riparo andando al **539**.

351

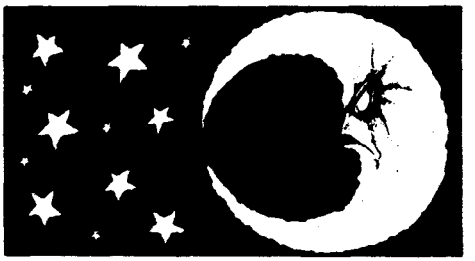
L'orrendo demone crolla al suolo, il suo corpo si contrae e sparisce sotto i tuoi occhi per tornare chissà dove. Ora sei solo nella stanza, con la Corona dei Re ed il corpo di Farren Whyde. Controlli il vecchio: è morto. Allora ti avvicini alla scrivania e tocchi la corona: è fatta di metallo massiccio, ma è straordinariamente leggera. La avvolgi con cura e la riponi nello

zaino. Ora devi tornare ad Analand. Lasci la stanza e scendi le scale (vai al **434**)? Apri lo zaino e cerchi qualcosa di utile (vai al **148**)? Ricorri alla magia?

ROK	RES	NAP	LAW	SIX
637	**743**	**591**	**781**	**703**

352

Coi nervi tesi continui ad avanzare in punta di piedi. Ad un certo punto la fiamma della candela traballa; sfiori con la gamba una delle lame, che ti ferisce al polpaccio e ti fa perdere 1 punto di Resistenza. Dopo aver ritrovato l'equilibrio puoi fare i prossimi passi andando al **223** o al **484**.



353

Ti mette una mano sulla fronte e una sulla nuca, poi si concentra. «Bene, molto bene» dice con un sorriso. «È chiaro che non sei di questo posto. Intuisco che hai una missione, anche se non so qual è. Ora so di non aver messo in pericolo i Samaritani di Schinn nominandoli davanti a te». Hai qualche malattia? In questo caso vai al **489**, altrimenti vai al **436**.

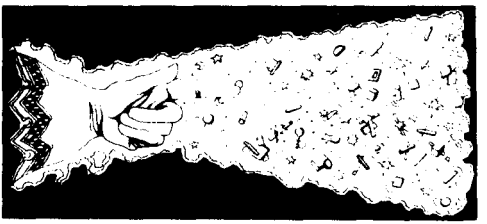
354

Racconti a Sh'houri della tua scoperta di ieri, e cioè del ritrovamento del cadavere di Sh'himbli nella grotta. La Donna-Satiro annuisce e dice tristemente: «È quello che sospettavamo tutte. L'ultima volta che abbiamo visto Sh'himbli al villaggio era già affetta dal male tremolante. Sapendo che questa malattia è contagiosa ha fatto la cosa più saggia: ha lasciato il villaggio per morire in pace. È un'usanza della nostra razza. Ti siamo grate per averci informato, ma temo di doverti dare brutte notizie. Il male tremolante è molto contagioso e se hai trascorso la notte nella grotta l'avrai certamente contratto». Hai trascorso la notte nella grotta? In questo caso vai al **174**, altrimenti vai al **277**.

355

Il pavimento della stanza è coperto di polvere e di paglia. Avanzando i tuoi piedi urtano contro delle pietre, finché non ti imbatti in un oggetto più leggero. Ti chini e raccogli una maschera nera che raffigura una faccia grottesca. La metti nello zaino e continui a camminare tra la paglia per vedere se trovi qualche altro oggetto di valore, ma improvvisamente ti fermi:

hai smosso una pietra molto più grossa delle altre, ed un profondo boato si leva da sotto il pavimento. Vai al **284**.



356

«Dimmi la formula magica più potente che conosci e ti dirò se è in grado di neutralizzare la mia aura protettiva» dice la Minimite. Allora enumeri gli incantesimi più temibili, ma ogni volta la creatura scuote la testa finché non nomini l'ultimo. «La formula ZED!» esclama. «Davvero conosci la formula ZED? In questo caso abbiamo trovato la soluzione. Questo incantesimo è troppo potente perché io possa fermarlo». Rimani sbalordito: nessuno conosce le proprietà della formula ZED. Come fa la Minimite a sapere che è il più formidabile incantesimo mai esistito? Se vuoi ascoltare la sua storia vai al **374**, altrimenti puoi pronunciare la misteriosa formula andando al **427**.

357 *(fig. 21)*

La porta si apre su una stanza sudicia: in un angolo c'è un letto disfatto, mentre un tavolo ed una sedia sono appoggiati ad una parete. Sul tavolo ci sono un boccale di latta, un piatto ed una scodella, mentre sotto c'è uno scrigno di legno. Pensi che potrebbe essere

(fig. 21) La stanza è povera e sudicia

l'abitazione di uno dei servitori dell'Arcimago, ma non sei sicuro. Non ci sono oggetti personali nella stanza, ma ciò non significa nulla; la maggior parte degli abitanti di Mampang non usano accumulare oggetti. Controlli i muri per vedere se trovi qualche passaggio segreto (vai al **28**) o prendi la scatola sotto il tavolo e cerchi di aprirla (vai al **248**)?

358

Dai un'occhiata ai muri cercando di scoprire il passaggio nascosto che permette di rientrare nella torre, quando senti un rumore che ti fa sussultare. Ti volti di scatto senza vedere niente, ma senti l'eco di una battaglia e vedi cadere qualcosa a terra, nei pressi del muro. Guardi in alto e ti accorgi che in aria due gruppi di Uomini-Uccello stanno combattendo tra loro. Purtroppo le tue paure si sono avverate: i Samaritani sono stati scoperti! Gli Uomini-Uccello della fortezza sono armati di archi e stanno tirando frecce dall'alto della roccaforte, mentre i Samaritani hanno ormai perso ogni speranza. Chiamandoli in tuo soccorso li hai esposti al pericolo ed ora non puoi far nulla per aiutarli. Inoltre sei preoccupato per la tua sicurezza: quando avranno ucciso tutti i Samaritani, gli Uomini-Uccello di Mampang ispezioneranno accuratamente l'area in cui si è svolta la lotta. Finalmente scopri una scala che porta all'interno. Vai al **189**.

359

Alla luce della candela hai l'impressione che la stanza si muova, ma è solo l'effetto della fiamma che vacilla. Riesci a mantenerti in equilibrio ed avanzi senza inconvenienti. Per fare i prossimi passi vai al **52**, al **488** o al **262**.

360

Sfoderi l'arma e attacchi la creatura, che ruggisce di dolore e crolla al suolo. Non credi ai tuoi occhi: hai colpito vigorosamente, certo, ma non tanto da stendere un avversario dall'aspetto così robusto. Vedendo che non si muove ti pieghi su di lui per renderti conto del suo stato: a quanto pare *è morto*! L'hai finito con un solo assalto. Guardando tra i suoi vestiti trovi solo 4 Pezzi d'Oro. Ora devi decidere da che parte proseguire: puoi tornare all'altra porta nel corridoio, per provare ad aprirla (vai al **517**); o tentare di aprire un'altra porta che si trova nella parete sinistra della stanza in cui ti trovi (vai al **573**).

361

Accetti le sue condizioni. Qual è la prima domanda che gli poni? Se gli chiedi qual è la tortura che l'ha divertito di più in passato, e poi dove puoi trovare l'Arcimago, vai al **143**; se gli chiedi qual è la sua arma preferita, e poi porti la conversazione sulla Corona dei Re, vai al **199**; se invece gli fai i complimenti per una sala di tortura così bella, e poi gli chiedi se sa qualcosa sulle Porte di Throben, vai al **215**.

362

Esamini il lucchetto che tiene chiusa la gogna: sembra solido, ma non resisterà ad un colpo violento. Puoi fracassarlo con l'arma (vai al **505**), o ricorrendo alla magia:

FAR	PEP	KID	DOC	ZAP
645	**700**	**729**	**768**	**674**

363

In preda al panico ti precipiti verso la porta. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **512**; se sei sfortunato vai al **296**.

364

Hai preso una saggia decisione. Infatti dopo qualche istante appare una terza guardia, che chiama le altre due con una voce rauca. Non riescono a capire chi ha bussato, visto che nella zona non c'è nessun segno di vita. Allora una guardia imita un ubriacone e si mette a barcollare, provocando le risa delle altre. Ti chiedi se è giunto il momento di saltare a terra e di infilarti nella porta visto che le guardie sono occupate a ridere. Inoltre i muscoli cominciano a farti male. Decidi di scendere adesso (vai al **474**) o aspetti ancora un po' (vai al **432**)?

365

Ti guardi intorno, ma non trovi nulla di interessante. Gli Uomini-Uccello portano armi e spade; se hai bisogno di un'arma puoi prenderne una. Ogni Uomo-Uccello ha in tasca 2 Pezzi d'Oro, la paga settimanale, quindi puoi impadronirti di 6 Pezzi d'Oro. Uno di

loro ha anche del pane e una piccola borsa contenente dei *vermi secchi*. Prendi il pane (sufficiente per due pasti), ma decidi di lasciare i vermi. Se hai fame puoi mangiare qui: se è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza; solo 1 se hai già mangiato. Vai al **479**.

366

Ti siedi su una pietra all'interno della grotta, in un punto dove non puoi venir visto dall'esterno. Se hai del cibo puoi mangiare andando al **328**; in caso contrario puoi prepararti per trascorrere la notte qui andando al **574**.

367

Hai l'impressione che la stanza si muova alla luce della candela, ma è solo l'effetto della fiamma che vacilla. Riesci a mantenerti in equilibrio ed avanzi senza inconvenienti. Per fare i prossimi passi vai al **440** o al **223**.

368

Corri più forte che puoi; davanti a te c'è un'enorme roccia dove dovresti riuscire a ripararti dalla frana. Riesci a raggiungerla e ti rifugi lì sotto, col cuore in gola. Intanto la frana aumenta di intensità; delle rocce ti cadono attorno e delle pietre più piccole ti rimbalzano sulla testa. Improvvisamente senti un forte scricchiolio, ma è troppo tardi per sfuggire al tuo destino: la roccia sotto la quale ti sei rifugiato si sta staccando dalla parete rocciosa. Riesci a scappare prima che rotoli sopra di te, ma muori sotto la pioggia di pietre. La tua missione è terminata.

369

Ti avvicini alla misteriosa sagoma: sembra inanimata, o almeno rimane ferma. Potrebbe trattarsi di un enorme sacco di rifiuti? La sua superficie è leggermente lucida, come la pelle di un animale, o meglio come la pelle di un rettile. A un tale pensiero ti immobilizzi, e nello stesso istante la sagoma si solleva... Vai al **499**.

370

Uno degli Uomini-Uccello capisce che stai mentendo: «Questa storia è assurda!» grida. «Costui è un impostore». A queste parole gli altri due balzano in piedi; devi affrontarli. Ti servi dell'arma (vai al **462**) o ricorri ad uno dei seguenti incantesimi?

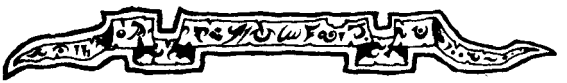
MUD	NAP	DUM	YAZ	GOD
605	**647**	**790**	**758**	**707**

371

Cominci la tua storia raccontando di quando sei stato fatto prigioniero a Kharé: la tua ricerca dei quattro versi della quartina che permette di aprire la grande porta la affascina. Anche le altre Donne-Satiro si siedono per ascoltarti, e per due ore non ti tolgono mai gli occhi di dosso. Sono terrificate quando narri gli incontri con i Sette Serpenti e si rattristano per la morte di Tek Kramin, il traghettatore del lago Ilklala: era uno scellerato, ma a Khakabad lo conoscevano tutti.
Quando sei stanco di raccontare le tue avventure le Donne-Satiro si scusano. «Non dobbiamo affaticare troppo il nostro amico» dice Sh'houri; e tu spieghi che sei stato volentieri con loro, ma che ora devi ripartire in direzione della fortezza. «Non capisco perché vuoi

andare in un posto come quello» riprende Sh'houri, «è un luogo caotico e molto pericoloso. È già un miracolo che un uomo con la potenza dell'Arcimago sia riuscito a sopravvivere a Mampang. Comunque si dice che goda di mezzi di protezione molto efficaci per difendersi dalla marmaglia che gli sta attorno: si tratta di quattro grandi porte che impediscono di penetrare nel cuore della fortezza, *le Porte di Throben*. Solo i suoi uomini più fidati possono oltrepassarle. Se stai progettando di far visita all'Arcimago fai molta attenzione a queste porte poiché chi non conosce i pericoli che nascondono, e cerca di varcarle, perde la vita. Si presentano come delle normali doppie porte e nulla nel loro aspetto rivela la loro reale natura». Ha notato che la stai ascoltando attentamente, ed è lieta di averti dato informazioni utili. Quando ti alzi per ripartire, fa un cenno ad una Donna-Satiro che si alza immediatamente e va a prendere una lancia ed una borsa di cuoio. Ti vengono donate entrambe. «Questa è una magnifica lancia di legno duro» dice Sh'houri, «e penso che ti sarà utile durante il viaggio. Sarà doppiamente efficace se riuscirai a trovare Colletus, il santone, e la farai benedire. Se lo rintracci chiamalo così»: unisce le mani a coppa e le porta alla bocca, poi emette uno strano fischio. Se più avanti pensi di aver scoperto dove si trova il santone, ripeti il fischio, sottrai 30 dal paragrafo in cui ti trovi in quel momento e recati al nuovo numero: se Colletus si trova lì ti apparirà. Sh'houri continua: «Colletus cercherà di convincerti a non andare alla fortezza, poiché non sopporta il male che regna lì; ma tu digli che hai in progetto di distruggerla ed egli accetterà di aiutarti. Nella borsa ci

sono altre cose che potrebbero servirti, ma abbiamo solo queste e siamo costrette a chiederti di darci uno dei tuoi oggetti in cambio di uno qualsiasi dei nostri». Nella borsa ci sono diversi oggetti che puoi scambiare. Se sei un guerriero vai al **564**; se sei un mago vai al **435**.



372

«Che io sia maledetta!» geme. «Non avevo intenzione di parlare dei Samaritani con uno straniero. Li ho traditi!» La calmi, dicendo che alla fortezza sono tutti al corrente della loro esistenza e che lei non ha tradito nessuno. Le dici che vorresti incontrarti con queste creature poiché la causa per cui vi battete potrebbe essere la stessa. «Come faccio a sapere che dici la verità?» ti chiede. «Non posso vedere la tua faccia, quindi lasciami *sentire* se sei sincero ed io ti dirò di più. Ma non cercare di ingannare Javinne, poiché le sue mani non sbagliano mai». La vecchia vuole metterti le mani sulla fronte e sulla nuca per "sentire" se dici la verità. L'idea non ti entusiasma poiché non sei sicuro di poterti fidare di lei, e inoltre non puoi sapere se ha qualche malattia contagiosa. La lasci posare le mani su di te? Se vuoi sottoporti alla prova vai al **353**; in caso contrario puoi cambiare argomento chiedendole come ha perso la vista (vai al **388**) oppure domandandole qual è il modo migliore per entrare nella fortezza (vai al **535**).

(fig. 22) Il capitano è un umano alto e snello

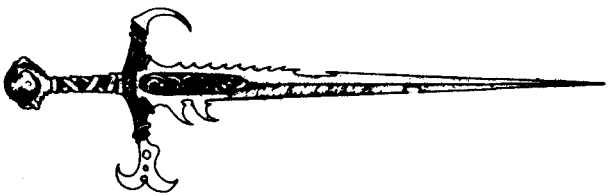
373

Quanti Pezzi d'Oro sei disposto ad offrirgli in cambio del suo aiuto? 5 Pezzi d'Oro (vai al **452**); 10 Pezzi d'Oro (vai al **531**) o 13 Pezzi d'Oro (vai al **478**)? Se non possiedi tanto denaro, o se non intendi offrirglielo, sfodera l'arma e vai al **270**.

374

«A dire il vero» comincia Jann, «noi Minimiti sappiamo più cose sull'arte della magia che non i maghi che la praticano. Abbiamo bandito l'uso delle arti magiche dalla nostra razza perché abbiamo avuto brutte esperienze. Non so se per il nostro carattere, comunque troppo spesso la magia era stata messa a servizio delle ambizioni di potere, con l'unico risultato di averci trasformato in una razza di individui nomadi che fanno di tutto per evitarsi. E tutto questo a causa della magia». La Minimite sospira un po', poi torna all'argomento in questione: «Generalmente si pensa che la formula ZED provenga da Throben. Non è vero. È stata messa a punto qui a Mampang dal sacerdote di Chronada, dio del tempo. Uno della mia razza rubò il segreto e lo portò alle Minimiti, e quando le nostre genti si furono disperse la formula arrivò a Throben e venne data ad un Negromante in cambio di qualche... favore. Questa formula permette di viaggiare nello spazio, nello spazio e *nel tempo*! Comunque può anche essere pericolosa, e richiede una perfetta concentrazione. Se riesci ad ottenere questo stato di concentrazione assoluta allora puoi andare avanti e indietro nel tempo e nello spazio. Comunque prima di pronunciare la formula devi pensare intensamente al po-

sto in cui vuoi andare e tenere tale immagine bene in mente, altrimenti la destinazione potrebbe essere del tutto casuale: come il Negromante di Throben potresti arrivare chissà dove e in chissà quale epoca! Questo è tutto ciò che so sulla formula ZED; come servirsene è un segreto che non conosco, né desidero conoscere». Ora vai al **402**.



375

L'Hobgoblin si volta verso di te per vedere cosa hai scelto e vedendoti con la terrina in mano lancia un grido. «Oh, no!» geme. «Non *quella*!» Le assicuri che le polpette di formica sono squisite, e le fai i complimenti per la sua cucina. «No, no! Non capisci! Queste non sono polpette di formica. Guarda!» L'etichetta ha un pezzo strappato, e quando la cuoca lo rimette a posto impallidisci: hai mangiato delle polpette mutanti di formica. In origine queste polpette mutanti erano state preparate da uno speziale di Throben al servizio del principe di Brice. Avendo scoperto il loro effetto i due architettarono un piano di conquista. Queste piccole polpette hanno un sapore delizioso, ma sono micidiali in quanto chi le mangia subisce delle orribili mutazioni fisiche. Il principe di Brice aveva in mente di impadronirsi del trono grazie ad un esercito di mutanti dotati di poteri particolari, derivanti dalle polpet-

te. Anche tu hai mangiato un bel po' di questo cibo micidiale, e cominci a mutare lentamente. Cosa sta per succederti? Gli effetti non sono mai prevedibili, di solito sono dolorosi, talvolta fatali e talvolta utili. Tira i dadi e consulta la tabella seguente per vedere cosa ti accade:

Numero uscito	Vai al	Numero uscito	Vai al	Numero uscito	Vai al
2	**562**	6	**455**	10	**261**
3	**544**	7	**433**	11	**184**
4	**524**	8	**409**	12	**315**
5	**501**	9	**105**		

376

Ti lancia un'occhiata scaltra ed alza le spalle, per dire che nella stanza non c'è nulla di interessante. *Sembra* che abbia ragione. Gli credi e te ne vai (vai al **550**) o lo minacci con l'arma (vai al **482**)?

377

Racconti che hai avuto qualche difficoltà ad entrare nella fortezza, e chiedi se forse possono aiutarti. Allora uno di loro dice: «No, non ci riuscirai mai. Non è possibile attraversare le Porte di Throben. Per aprirle» e a questo punto fa un segno con la mano verso l'esterno, «ti serve la chiave. Dovresti convincere le guardie che incontri..» Gli altri due lanciano delle occhiatacce al loro compagno, che ha la lingua un po' troppo lunga, e cominciano a litigare con lui nella loro lingua. Decidi che è più conveniente ripartire. Vai al **566**.

378

Ti ritorna in mente la creatura morta nella grotta: queste due sono simili. Quello che sai potrebbe rivelarsi utile, poiché potresti informare le due creature della morte della loro compagna. Ma forse sarebbe meglio tacere, poiché il posto dove hai trascorso la notte potrebbe essere un luogo sacro. Chiami i tuoi avversari per informarli della tua scoperta (vai al **413**), o stai zitto per vedere prima come reagiscono (vai al **522**)?

379

Dopo aver pensato alla parola segreta ti avvicini alla serratura, all'altezza della maniglia, e la mormori. Respiri profondamente e ti prepari a girare la maniglia. Vai al **344**.

380

Segui il sentiero che sale serpeggiando lungo il fianco di una montagna finché non arrivi ad una strana struttura fatta di rami e muschio; si trova alla tua sinistra, sopra un dirupo, e ha l'aspetto di un enorme nido d'uccello. Se vuoi scalare la montagna per esaminarlo più da vicino, vai al **530**; se preferisci ignorarlo e riprendi il sentiero, vai al **36**.

381

Ti dirigi verso la scala, che sembra salire direttamente alla torre, ma dopo qualche passo senti un rumore sinistro: si tratta di un boato che proviene da sotto il pavimento. Ti affretti, ma è già troppo tardi. Vai al **284**.

382

Sei riuscito a rubare un piccolo nido d'uccello che contiene un uovo d'oro, ma non hai la minima idea di cosa si tratti e a che cosa serva. Comunque li metti nello zaino. Ora devi sbrigarti ad andartene, prima che il mercante chiami le guardie. Ti precipiti dunque verso la porta che si trova in fondo al passaggio, andando al **310**.

383

Dai un'occhiata in giro per assicurarti che nessuno ti stia osservando, poi sali la montagnola di terra finché non raggiungi il pilastro. Vuoi prendere la spada (vai al **331**) o l'ascia (vai al **509**)?

384

Durante la notte scoppia il temporale, e ti svegli diverse volte; sei contento di aver trovato riparo in questa grotta. Piove forte, e davanti all'entrata si formano delle pozzanghere, ma al mattino la pioggia è cessata ed il sole cerca di uscire dalle nuvole basse. Ti alzi di buon'ora e ti prepari ad affrontare un nuovo giorno: a giudicare dalla distanza dovresti arrivare alla fortezza entro la sera. Se la tua Resistenza è inferiore a quella *iniziale* guadagni 2 punti per esserti riposato, ma se ieri non hai mangiato perdi 3 punti di Resistenza poiché ora sei affamato. Puoi prendere della polvere di pietra e dei piccoli cristalli che trovi per terra; poi lascia la grotta e rimettiti in cammino. Mentre risali le colline del Basso Xamen ti accorgi che non ci sono animali nei dintorni. È risaputo che gli animali selvatici si nascondono, ma qui non c'è il minimo segno di vita, forse perché il terreno è troppo accidenta-

to. La salita infatti diventa sempre più ripida, e nella tarda mattinata sei costretto ad arrampicarti per seguire lo stretto sentiero che ad un certo punto offre due direzioni: a destra continua serpeggiando lungo il fianco della montagna, mentre a sinistra arriva fino ad uno stretto ponte di corda che attraversa un burrone, per poi continuare dall'altra parte. Entrambi i sentieri portano alla fortezza. Da che parte vai?

A destra? Vai al **339**.
A sinistra? Vai al **298**.

385

Il capitano cerca di farti parlare, ma tu rimani muto. Alla fine si stufa e ordina alle guardie di portarti nei sotterranei. È sicuro che Naggamanteh riuscirà a farti parlare. La tua missione è finita: nessuno riesce a scappare dai sotterranei di Mampang.

386

La creatura avanza lentamente verso di te, tenendo le mani alzate per indicare che non intende farti alcun male. Quando si trova a qualche passo di distanza la fermi e tendi l'orecchio per sentire cos'ha da dire. Ora riesci a sentire quello che dice, ma il suo alito ha un odore tremendo! Ti senti soffocare e ti metti a tossire: il suo alito è peggio di un gas velenoso! Infatti il fiato dei Mucalitti *è* un gas velenoso, e tu ne hai respirato una dose letale. Cadi a terra, morto, ai piedi della creatura.

387

Ora devi saltare addosso all'altra guardia prima che raggiunga il corno appeso alla parete; non c'è tempo di pronunciare un incantesimo.

Seconda Guardia Abilità 8 Resistenza 6

Se la ammazzi vai al **219**.

388

«La mia è una triste storia» comincia. «Molto tempo fa, quand'ero giovane, mi fu insegnata l'arte della guarigione. Il mio maestro era un guaritore di Daddu-Yadu che, rimasto vittima di un naufragio, fu portato dalle onde sulla Terra Senza Fondo. Ero giovane ed ambiziosa, quindi presi la decisione di esercitare il mio talento a Mampang, dove pensavo che sarei stata lautamente ricompensata. Lo feci contro il volere del mio maestro, che invece desiderava che andassi al sud per esercitare la mia professione nelle terre civilizzate. Ah, se avessi ascoltato le sue sagge parole! Ma la prospettiva di una vita agiata mi dissuase, e per diversi anni vissi in prosperità a Mampang. I miei problemi cominciarono quando l'Arcimago decise di reclutare nel suo esercito delle nuove creature: i Mucalitti. Sono dei miserabili, ma non hanno paura di niente. Sono completamente sordi e parlano sussurrando. Un giorno mi fu portata una di queste creature con la speranza che io potessi guarirla. Provai in tutti i modi, ma non riuscii a farle tornare la voce né l'udito. A causa di ciò rimasi vittima di un "incidente", questo!» Ed a queste parole si porta le mani agli occhi. Le dici qualche parola di conforto ed ella piega il capo con

un'aria afflitta. Ora puoi cambiare argomento e chiederle qual è il modo migliore per penetrare all'interno della fortezza (vai al **535**); altrimenti puoi congedarti e rimetterti in cammino (vai all'**8**). Se invece le chiedi di "quei maledetti bastardi che sono la causa della sua sventura" vai al **302**.

389

Elenchi a Jann tutte le formule che conosci, e lei ti risponde con tono indignato: «Fai come ti pare, visto che sei così ostinato. Ma se vuoi il mio consiglio lascia perdere la magia». Se segui il suo avvertimento puoi cercare di tendere un'imboscata alla guardia (vai al **476**) o puoi aspettare per vedere cosa succede (vai al **214**). Se invece ti ostini a voler ricorrere alla magia vai al **427**.

390

Bofonchiando ti dice di seguire il passaggio fino in fondo, finché non incontri una porta metallica, e aggiunge che dopo averla attraversata arriverai ad una porta di Throben. Ma non ha idea di cosa bisogna fare per aprirla poiché non si è mai addentrato così all'interno della fortezza. Se decidi di seguire le istruzioni vai al **6**; se non intendi tener conto del suo consiglio puoi provare ad aprire un'altra porta nella stanza in cui ti trovi (vai al **573**).

391

Ritieni che il capitano sia un avversario troppo forte per essere salvato. Comunque, se vuoi risparmiargli la vita vai al **445** quando hai ridotto a 3 punti la sua

Resistenza; se invece hai deciso di portare a termine il combattimento, vai al **463** dopo averlo ucciso.

392

Ti avvicini alla grande doppia porta. Cerchi di aprirla con una chiave (vai al **185**) o con una parola segreta (vai al **498**)?

393 *(fig. 23)*

Avvicinandoti alla gogna ti accorgi che c'è qualcuno imprigionato dentro. Si tratta di una miserabile creatura con sembianti umani, che vedendoti avanzare volta la testa verso di te. Quando l'hai quasi raggiunta ti accorgi che ha i capelli scuri e ispidi; e a giudicare dagli occhi stretti, dal naso camuso e dalla fronte alta si direbbe una sottospecie di umano. «Deridimi quanto vuoi» dice, «ma non mi insegnerai niente che non abbia già imparato dopo due giorni di questa maledetta gogna. Non ho già scontato abbastanza? Ti prego, risparmiami le tue parole ed offrimi piuttosto qualcosa da mangiare». Il suo linguaggio è troppo articolato per

(fig. 23) C'è un condannato alla gogna, e si volta a guardarti

non essere umano, e ti fermi a riflettere su quanto ti chiede. Fai come vuole e le dai del cibo? In questo caso vai al **408**, ma solo se hai provviste. Le proponi di liberarla fracassando il lucchetto che tiene chiusa la gogna (vai al **362**)? Lasci perdere questo poveraccio e ti rimetti in cammino (vai al **485**)? O ti fermi per burlarti di lui (vai al **431**)?

394

Devi batterti con la guardia che ti sta di fronte.

Guardia	Abilità 6	Resistenza 6

Se possiedi una lancia benedetta di legno duro puoi ucciderla con un sol colpo. Se ammazzi la guardia vai al **495**.

395

Avverti la creatura che sei pronto a difenderti, ma che non hai nessuna intenzione di farle del male. Di nuovo porta la mano all'orecchio e si sforza di sentire ciò che stai dicendo. Ripeti il messaggio ad alta voce e sembra che stavolta capisca qualcosa: allunga il muso ed emette un flebile suono. Ti avvicini per sentire cosa sta dicendo (vai al **405**) o la ignori e lasci la stanza (vai al **96**)?

396

Non riesci a trovare un posto dove nasconderti, e la porta sta cominciando ad aprirsi; ti ripari dietro ad un battente e rimani fermo, col fiato sospeso. Una guardia avanza di qualche passo, ma accorgendosi che qualcosa non va si mette ad annusare. Improvvisamente si ferma, chiude la porta e ti scopre, allora

emette un ringhio e sfodera la spada. Non hai tempo per pronunciare una formula magica, devi combattere:

Guardia	Abilità 8	Resistenza 6

Se la uccidi vai al **563**.

397

Continui a camminare finché non raggiungi il muro e ti fermi davanti alla doppia porta. Una creatura massiccia, con la pelle scura e gommosa, avanza lungo il muro trascinando i piedi. È della taglia di un orso, quindi decidi che sia meglio mantenere le distanze per vedere cosa fa. La guardi mentre accosta la bocca alla serratura, poi impugna la maniglia e la gira. Il battente di destra si apre e la creatura sparisce all'interno. Ora devi decidere cosa fare: imiti la creatura ed accosti la bocca alla serratura (vai al **483**); ti allontani dalla porta e segui il muro verso destra, in direzione dell'angolo del cortile (vai al **519**); o ricorri alla magia?

POP	HUF	ZAP	BIG	DOP
737	**618**	**596**	**773**	**632**

398

Eviti il colpo dell'Idra e riesci a staccarle un'altra testa: è quella di Hydana, il dio dell'acqua. Ma anche questa volta due nuove teste crescono rapidamente e vanno a rimpiazzare quella caduta a terra. Ora è Pangara a dar prova dei suoi poteri: prende un profondo respiro, soffia su di te ed una violenta raffica di vento ti proietta contro il muro. Ti ferisci alla spalla e perdi 2 punti di Resistenza. Comunque non ti scoraggi e passi ad un nuovo attacco. Se nel prossimo assalto fe-

risci la creatura, vai all'**84**; se è lei a colpirti vai al **305**.

399

Le fiamme ti bruciano i vestiti ed il calore è insopportabile, ma tu sai che si tratta soltanto di un'illusione e dopo qualche istante non senti più niente. Le fiamme non scottano. Dall'altra parte dell'inferno c'è un'altra porta che raggiungi senza inconvenienti. Vai al **150**.

400

Prendi la rincorsa, ti precipiti verso il crepaccio e quando sei sul bordo prendi lo slancio e fai un salto spettacolare. Purtroppo, però, la distanza è tale che nessun umano riuscirebbe a coprirla con un salto. Cerchi di aggrapparti alla parete di fronte, ma è inutile: precipiti sempre più in basso, fino alla morte. La tua missione è finita.

401

L'ultima guardia rinuncia a combattere: è un codardo e preferisce correre a dare l'allarme urlando a gran voce nel cortile, e qualche istante più tardi un intero gruppo di guardie si precipita su di te. È inutile lottare contro un tal numero di avversari: vieni catturato all'istante. Senza dubbio l'ultima guardia riceverà una promozione per aver posto fine alla tua missione.

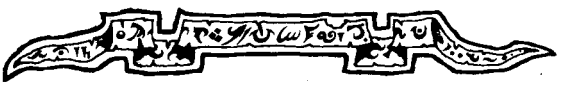
402

La conversazione ti ha chiarito molte cose: ora conosci il segreto dell'incantesimo più potente del Libro

della Magia, e *tu sai* come servirtene. Vai al **427** per recitare uno degli incantesimi: se scegli di ricorrere alla formula ZED non recarti al paragrafo indicato ma vai invece al **631**.

403

Lasci la creatura senza barba e capelli e torni nel corridoio, chiudendo la porta dietro di te. Apri la porta che hai incontrato prima di entrare in questa stanza (vai al **517**), o torni indietro fino al bivio e prendi l'altro passaggio che conduce alla porta di metallo (vai al **6**)?



404

Ti avvicini all'entrata della piccola grotta e ti inginocchi per dare un'occhiata dentro. Quando gli occhi si abituano all'oscurità ti accorgi che l'interno è abbastanza grande e che quindi potresti trovare una comoda sistemazione. A causa del buio non riesci a distinguere il fondo, perciò non riesci a capire se è completamente vuota. Ti metti dunque carponi ed infili la testa nel buco ... *Oooowwouou!* Un grido acuto ed assordante echeggia nella grotta e ti fa ritirare immediatamente la testa. L'urlo è simile all'ululato di un cane: balzi in piedi e sfoderi l'arma, pronto ad affrontare chiunque si trovi lì dentro, ma non esce nessuno. Quando ti torna il coraggio sei costretto a prendere una decisione: entri nella grotta (vai al **123**), o ti dirigi verso la grotta più lontana (vai al **534**)?

405

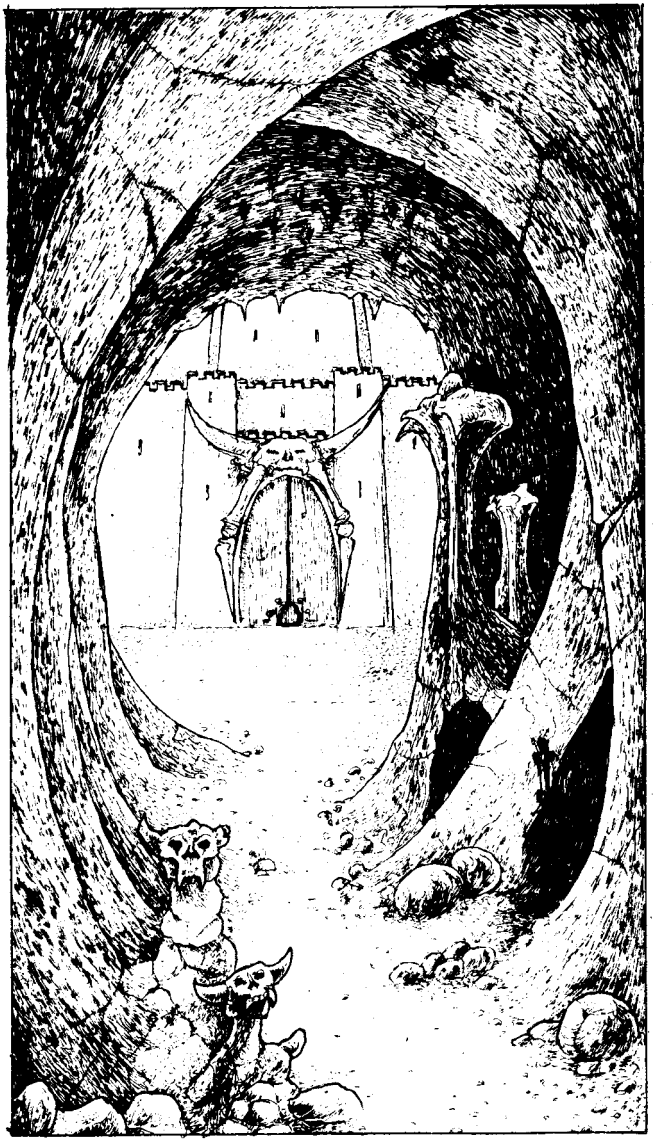
La creatura resta immobile mentre ti avvicini con le orecchie bene aperte, per sentire cosa dice. Con un'espressione piuttosto triste alza la proboscide verso di te e mormora qualcosa. Riesci a distinguere delle parole e a capire che si tratta di un messaggio, ma è troppo tardi... L'alito della creatura ti penetra nel naso. Ha un odore insopportabile: ti senti soffocare e ti metti a tossire, voltando la testa. Ma il fiato dei Mucalitti è micidiale: l'hai respirato e il tuo destino è segnato. L'unica consolazione è che non perirai di una morte lenta...

406

Accosti le labbra alla serratura e mormori la parola segreta, ma non succede niente di particolare. Sei sicuro di aver pronunciato la parola giusta, quindi tendi la mano per impugnare la maniglia. Vai al **344**.

407

Le immagini del tuo passato ti scorrono nella mente mentre viaggi nel vuoto, trasportato dall'incantesimo. A poco a poco i ricordi svaniscono e ti ritrovi coi piedi per terra. Non ti rendi conto di cosa è successo e ti guardi intorno per vedere dove sei finito: è notte e sei solo, in una piccola capanna, sotto le coperte. Cerchi disperatamente di alzarti, ma non riesci a fare neanche il più piccolo movimento. Una forza misteriosa ti costringe a restare fermo e ti fa cadere in un sonno profondo. Infatti le tue palpebre si fanno pesanti e non riesci a resistere al bisogno di dormire. Vai al paragrafo **1** del primo libro della serie «Sortilegio».



(fig. 24) Oltre il passaggio vedi l'entrata della fortezza

408

Apri lo zaino e prendi delle provviste da offrire alla sfortunata creatura. Quando le porgi il cibo, spalanca gli occhi e dice: «Oh, grazie, grazie straniero. In questo momento venderei l'anima per un tozzo di pane. Spero che non mi domanderai un prezzo troppo elevato!» Sorridendo spezzi il cibo e glielo metti in bocca. Togli un pasto dalle provviste. Ora puoi parlare con lui (vai al **555**); puoi dirgli che intendi chiedergli informazioni in cambio del cibo (vai al **444**); o puoi mangiare anche tu, se hai ancora provviste (vai al **520**).

409

Senti un forte dolore al viso e lo tocchi per capire cosa sta succedendo: il tuo naso si è allungato fino al mento, ed è diventato una proboscide. È orrendo, ed inoltre rende difficile la respirazione. Sottrai 2 punti dalla Resistenza *iniziale* e 2 punti da quella attuale a causa di questo ingombro. Ora lascia la cucina uscendo da un'altra porta e vai al **448**.

410

Attraversi la stanza con prudenza: fai i prossimi passi andando al **180**, al **2** o al **175**.

411 *(fig. 24)*

Il ponte è solido e sopporta tranquillamente il tuo peso. Arrivato dall'altra parte prendi il sentiero orientato a sud che costeggia il fianco della montagna. La fortezza è costruita in una specie di cratere, alla sommità di un picco: il fondo di questo cratere è piano, ed è una base ideale per una roccaforte poiché la roc-

cia che lo circonda ne facilita la difesa. C'è solo un passaggio che permette di accedere alla fortezza; non ti resta che trovarlo! Presumi che il sentiero conduca a questo passaggio e lo segui. Il sole ormai tramonta e il cielo si oscura; è stata una giornata lunga e faticosa, ma ben presto trovi quello che stavi cercando. Il sentiero si allarga e si addentra nella roccia: prosegui per un altro tratto e ti trovi davanti al passaggio. Senza dubbio l'entrata è sorvegliata dalle guardie. Più avanzi, più la visuale si allarga, e la Fortezza di Mampang è ormai davanti a te. Ti fermi per un attimo a guardarla meravigliato: rimani impressionato dalla sua struttura imponente e ne segui i contorni con gli occhi. Pinnacoli nodosi si contorcono verso il cielo, angoli aguzzi e punte frastagliate sporgono da ogni parte, mentre demoniaci bassorilievi ornano le mura esterne. Un tale spettacolo scoraggerebbe anche il soldato più valoroso: perdi 1 punto di Abilità finché non riesci a penetrare all'interno della fortezza.
Finalmente esci da questo stato di catalessi ed architetti un piano per attraversare il passaggio: potrebbero esserci delle guardie, ma non ne vedi nessuna; comunque avanzando allo scoperto rischieresti di farti notare. Vuoi avanzare furtivamente cercando di localizzare le guardie (vai al **139**) o ti metti a correre per attraversare il passaggio prima di essere visto (vai al **67**)?

412

Riesci a liberarti dalla stretta delle guardie e ti metti a correre verso l'uscita. Allora il capitano lancia un ordine con voce sonora: solo adesso ti rendi conto della follia della tua mossa. Altre due guardie appaiono da-

vanti alla porta e ti tirano due pugni nello stomaco. Ti pieghi in due e crolli sul pavimento: perdi 2 punti di Resistenza. Quando le guardie ti rialzano ti ritrovi davanti al capitano. Vai al **508**.

413

Racconti alle due creature del corpo che hai trovato nella grotta. Ti ascoltano con vivo interesse, ma un'espressione addolorata appare sui loro visi quando racconti che la loro compagna è morta. «Non ci dai una bella notizia, tuttavia ce l'aspettavamo» dice una delle creature. «Sh'himbli era scomparsa da due giorni, e di solito quando una della nostra razza sente che sta per morire si allontana dal villaggio e cerca una grotta vuota dove spirare in pace. In questo modo non è un peso per la sua famiglia, e i suoi amici possono ancora nutrire la speranza che si sia semplicemente persa e che quindi possa essere di ritorno da un momento all'altro. Comunque Sh'himbli aveva la febbre alta da diversi giorni e noi ci aspettavamo il peggio. In ogni caso, straniero, dobbiamo ringraziarti per averci avvisato». Ti invitano ad andare con loro al villaggio per raccontare anche agli altri la notizia, e per mangiare e riposare. Se vuoi seguirle vai al **545**; se rifiuti l'invito e ti rimetti in cammino vai al **441**.

414

«Se vuoi la mia opinione» dice Jann, «la sola idea di andarsene da qui mi sembra irragionevole. Forse potremmo tendere un'imboscata alla guardia quando entra, sperando che i suoi compagni non accorrano immediatamente. È impossibile pensare di fuggire con

l'aiuto della magia: come sai, le Minimiti sono protette da qualsiasi pratica magica, e solo un incantesimo potentissimo potrebbe venir usato in mia presenza. E non contare su di me, se pensi che sia disposta a saltare dalla finestra per lasciarti libero di esercitare i tuoi poteri. Non ti resta che aspettare che qualcuno ti venga a cercare: senza dubbio verranno a convocarti tra non molto». Prendi in considerazione i suoi avvertimenti. ** Cosa intendi fare?

Progetti di tendere un'imboscata alle guardie? Vai al **476.**
Pensi di pronunciare una formula magica? Vai al **337.**
Aspetti che qualcuno ti venga a cercare? Vai al **214.**

415

Il cuore ti batte all'impazzata, mentre cerchi di decidere qual è il modo migliore per evitare la creatura che ti ha quasi raggiunto. Vai al **296.**

416

Con l'arma alla mano spalanchi la porta ma inciampi su un mattone e cadi lungo disteso sul pavimento, scorticandoti le braccia e le ginocchia (perdi 2 punti di Resistenza). Ti senti uno stupido: hai fatto irruzione in un corridoio, non in una stanza, e non hai sorpreso nessuno! Comunque la confusione ha richiamato l'attenzione di qualcuno, poiché senti delle voci. Nel corridoio ci sono due porte: puoi esaminare quella che si trova nel muro di destra andando al **307**, mentre se vuoi dirigerti verso quella in fondo al corridoio vai al

144. Hai diritto di scegliere tra queste due possibilità solo se non hai già esaminato le porte, altrimenti devi lasciare il corridoio per tornare nell'entrata, dove puoi provare ad aprire la grande doppia porta (vai al **253**) o la porta di fronte (vai al **493**).

417

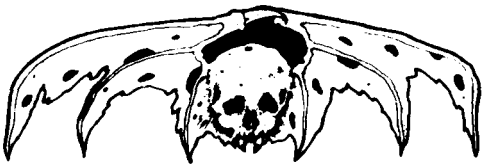
Sei riuscito ad impadronirti di due candele: una è del tutto ordinaria, mentre l'altra è rossa ed è fatta con il sangue secco di una Volpe di Fuoco. Queste due candele hanno la proprietà di accendersi da sole, ma la candela di sangue brucia più a lungo di quella normale. Ora lascia in fretta questo posto ed esci dalla porta che si trova in fondo al passaggio prima che il mercante chiami le guardie. Vai al **310**.

418

Quando riprendi conoscenza ti senti prendere da un sentimento di disperazione: sei imprigionato nella gogna. Il lucchetto è bloccato e nonostante gli sforzi non riesci a liberarti. Il tuo aggressore è davanti a te, e dice: «Amico mio, sono davvero dispiaciuto di doverti fare questo, ma è una questione di sopravvivenza. Devo avere un po' di tempo per scappare da qui e se trovano la gogna vuota mi daranno sicuramente una caccia spietata. Inoltre ho bisogno di equipaggiamento, e il tuo zaino è quello che ci vuole». Incapace di reagire, lo vedi partire con tutti i tuoi averi; e non sai che è stato condannato a tre giorni di gogna prima dell'esecuzione per alto tradimento: tra un giorno subirai la sorte che gli era stata riservata.

419

Sei già stato in una delle altre due grotte? Se non hai ancora ispezionato quella più piccola puoi farlo ora andando al **222**; se invece vuoi esaminare quella centrale vai al **136**. Se le hai già visitate entrambe è meglio che cerchi una sistemazione in questa. Vai al **293**.



420

È impossibile controllare gli effetti della formula, che ti trasporta attraverso il tempo. Ricorrere a questo incantesimo è stata una follia, poiché è tremendamente potente e tu non hai il potere di controllarlo. Delle immagini confuse ti balenano nella mente, sempre più rapidamente, finché non ritorni alla realtà. Ti guardi intorno: sei su un altipiano roccioso circondato da rocce frastagliate. Il paesaggio è familiare, l'hai già visto, ma quando? *Certo! Mampang!* Non ti sei sbagliato: sei proprio sul cratere del vecchio vulcano spento sul quale è stata costruita la Fortezza di Mampang. Ma dov'è finita la roccaforte? La risposta è evidente: grazie alla formula hai fatto un viaggio nel tempo e ti trovi in un'epoca passata, quando la fortezza ancora non esisteva; o in una futura, quando è già stata distrutta! In ogni caso la situazione è disperata. Puoi continuare a pronunciare la formula finché non esaurisci la tua Resistenza, ma senza sapere come controllarla non riuscirai mai a tornare a Mampang. La tua missione è finita...

421

Ti unisci alle guardie, che ti insegnano a giocare a «Fino a Dieci». Ogni giocatore tira una freccia su un quadro con delle caselle nere e bianche. Ogni freccia tirata in una casella con un numero nero totalizza i punti riportati sulla casella stessa, ma ogni volta che si colpisce una casella con un numero bianco il numero di punti viene sottratto dal punteggio. Esiste un solo punteggio, non uno per ogni giocatore, ed ogni volta che un giocatore tira la sua freccia questo punteggio viene modificato. Vince il gioco chi riesce a portare il punteggio a 10 o a meno 10. È superfluo specificare che è un gioco d'azzardo: ogni giocatore punta 2 Pezzi d'Oro sul piatto e chi vince prende tutto. Se hai 2 Pezzi d'Oro e desideri giocare vai al **481**; se non hai tale somma, o non vuoi giocare, vai al **164**.

422

Ti rivolgi all'Hobgoblin in tono arrogante. Improvvisamente l'agitazione che c'era in cucina si interrompe, come se fosse stato chiuso un rubinetto. Allora l'Hobgoblin si volta verso di te e sbattendo le palpebre ti lancia un'occhiataccia. «Chi vi ha detto di smettere di lavorare?» grida ai Servitori. «Razza di formiche sfaticate! Tornate immediatamente al lavoro! Bisogna dare da mangiare alle guardie!» Mentre parla i Servitori la ascoltano impauriti, e si rimettono subito all'opera. Allora l'Hobgoblin avanza verso di te e apre bene gli occhi per osservarti attentamente: «Ebbene» dice. «Cosa vuoi?» Chiedi qualcosa da mangiare perché hai fame (vai al **26**); o dici che le guardie hanno fretta di mangiare e poi lasci la cucina (vai al **448**)?

423

Il capitano non crede alla tua storia, e decide di farti subire un interrogatorio. Vai al **385**.

424

Avanzi sul ponte, ma di nuovo i tuoi passi sono seguiti da un gemito. Comunque ci hai fatto l'abitudine, anzi, trovi che questo suono sia piuttosto divertente. La situazione è comica, e ti fa dimenticare il baratro che c'è al di sotto del ponte; ma dopo qualche istante sei costretto a guardare giù, verso il baratro che si avvicina ad una velocità vertiginosa poiché il ponte è completamente sparito e tu stai precipitando come una pietra. Non conoscerai mai il segreto del Ponte dei Sospiri; la sola cosa che ricorderai sarà un gemito che si trasforma in una risata di scherno sopra di te.

425

Davanti a te, alla tua sinistra, c'è un mucchio di stracci. Se vuoi avvicinarti vai al **233**. Alla tua destra c'è un gruppo di creature che assomigliano a degli umani, e nel loro aspetto c'è qualcosa di familiare. Vuoi dirigerti verso di loro per vederle più da vicino (vai al **325**), o preferisci ignorarle e proseguire diritto (vai al **135**)?

426

Questa porta è chiusa con lo stesso sistema di quella d'entrata. Impugni in fretta la maniglia, entri, ti chiudi la porta alle spalle e fai qualche passo in un corridoio che si allarga verso il fondo. Lo segui andando al **124**.

Ignori gli avvertimenti della Minimite e decidi di ricorrere alla magia. Scegli una delle seguenti formule magiche:

ZEN	NIP	FAL	ZED	DUM
710	**666**	**694**	**753**	**601**

Se non conosci nessuno di questi incantesimi puoi progettare di attaccare una guardia quando viene a portarti da mangiare (vai al **476**); o aspettare di vedere cosa succede (vai al **214**).

428 *(fig. 25)*

Ti avvicini alla porta e tendi la mano per impugnare la maniglia, ma prima di averla toccata senti una voce roca che proviene dall'interno: «*Vieni dentro!* Ma non farmi perdere tempo se non hai dell'oro!» Entri e ti trovi in una stanza ammobiliata con gusto, dove abbondano oggetti preziosi e drappeggi ornamentali. Seduto dietro un elegante tavolo c'è un grassone dalla pelle scura, con in testa un turbante che lascia scoperte due grandi orecchie a sventola. «Oh, oh!» ride. «Chi abbiamo qui? Non un uomo ricco, e neppure un mercante? Forse un avventuriero in cerca di fortuna? Nascondi i tuoi tesori sotto quei cenci da quattro soldi?

(fig. 25) Sotto il turbante spuntano due grandi orecchie a sventola

Il prezzo per entrare in questa stanza è di 1 Pezzo d'Oro, e noi amiamo essere pagati in anticipo, vero Hashi?» guarda in basso e accarezza un grosso giaguaro seduto sotto il tavolo. Gli getti 1 Pezzo d'Oro in cambio di informazioni (vai al **542**)? Gli chiedi come si chiama e cosa fa qui (vai al **42**)? O gli dici che potrebbe aver bisogno di un uomo armato che protegga i suoi tesori (vai al **94**)?

429

Con voce amabile aggiungi che sei felice di sapere che le loro madri stanno bene, e che speri che anche i loro padri godano di altrettanta salute. «Smettila con queste domande. Le nostre madri stanno benissimo, non hai bisogno di sapere altro. Tu, piuttosto, da dove vieni?» A loro volta portano avanti la conversazione in tono banale; racconti che vieni da Analand (vai al **578**), o affermi che sei di Kharé (vai al **326**)?

430

Affronti le guardie con l'arma (vai al **394**) o ricorri alla magia?

FAL	GOB	YOB	YAZ	FIX
712	**646**	**789**	**721**	**655**

431

Non riesci a resistere alla tentazione di burlarti di lui, e scoppi a ridere. Lo insulti dicendogli che ha la faccia di un maiale, che ha meno cervello del più imbecille dei Goblin e che meriterebbe di morire annegato in un secchio di sterco di Moffetta. Si infuria, ma non può far niente. Quando ti sei stufato di insultarlo vai al **485**.

432

Le guardie smettono di ridere, poi una di loro si allontana dai compagni e va a dare un'occhiata al passaggio esterno. Sembra aver notato che c'è qualcosa di strano, e porta la mano alla fronte per vedere meglio. È chiaro che ha visto *qualcosa*, perché fa qualche cenno ai suoi compagni e chiama a gran voce una quarta guardia che esce dalla porta e si unisce a loro. Tutti assieme scrutano il passaggio grugnendo e indicando in quella direzione. Pensi di riuscire a metterti in salvo saltando per terra adesso (vai al **572**), o hai un altro piano (vai al **50**)?

433

Aspetti i segni della mutazione, ma non senti niente! Sei uno dei rari esseri immuni agli effetti delle polpette mutanti! Ora puoi lasciare la cucina passando da una scala che porta nel torrione centrale. Vai al **448**.

434

Lasci la stanza e scendi: arrivato in fondo alla scala apri la porta di Throben e la attraversi. Nello stesso istante vieni afferrato da mani vigorose e senti delle

grida. Sei stato catturato da una guardia alta e sudicia, e attorno alla porta ci sono altri soldati. Non ti aspettavi di venire catturato così presto, ma ti rendi conto che non sarà facile uscire dalla fortezza. Vai al **430** per affrontare le guardie.

435

Quando scopri cosa c'è nella borsa spalanchi gli occhi: contiene diversi oggetti che potranno esserti utili per i tuoi incantesimi! Puoi prenderne quanti vuoi, anche tutti o nessuno, ma devi abbandonare uno degli oggetti che hai nello zaino (esclusi oro e provviste) per ogni oggetto che scegli. Dentro la borsa trovi:

Una pozione di acqua di fuoco
Un gioiello solare
Un anello di perle
Un paio di tamponi per il naso
Un pendolo d'ottone
Una sfera di cristallo
Della polvere gialla

Fai gli scambi che desideri, poi lascia il villaggio andando al **441**.

436

Respirando profondamente dice: «Forse faccio bene a dirti tutto quello che so sugli Uomini-Uccello di Schinn. Intuisco che lo scopo delle vostre missioni è lo stesso. Ecco la storia in breve: non tutte le creature sono al servizio del malefico Arcimago. Gli Uomini-Uccello di Xamen sono i suoi più devoti alleati, ma tra di loro c'è una fazione di Schinn, una zona ad est

del Fiume Nagomanti, preoccupata dei suoi poteri illimitati. Un gruppo di Schinn si è infiltrato nella fortezza ed ha in progetto di spodestarlo. Questi Uomini-Uccello sono conosciuti come "i Samaritani", e l'Arcimago sta facendo delle indagini per eliminarli. In questo clima di sospetto molti Uomini-Uccello fedeli a Mampang sono stati torturati e messi a morte per errore, ed inoltre non si fidano più l'uno dell'altro. È impossibile riuscire ad identificare i Samaritani poiché è chiaro che tengono segreta la loro identità, ma io posso suggerirti il modo per riconoscerli. Se incontri degli Uomini-Uccello chiedi notizie sulle loro famiglie: quelli fedeli all'Arcimago ti parleranno esclusivamente dei loro padri, mentre i Samaritani sono particolarmente affezionati alle loro madri». Hai ricevuto un'informazione davvero utile e guadagni 2 punti di Fortuna. Continui la conversazione chiedendole di lei e di come è diventata una mendicante (vai al **388**), o preferisci farti dire come si entra nel torrione centrale della fortezza (vai al **535**)?

437

Cerchi di attraversare la cucina senza farti notare; i Servitori sono molto indaffarati e ti urtano contro le gambe, ma nessuno ti presta attenzione. Va tutto bene finché, giunto in mezzo alla cucina, l'Hobgoblin grida con una voce aspra: «Alt! Cosa sei venuto a fare nella cucina di Throg? Vuoi rubare del cibo, eh? Comunque i funzionari dell'Arcimago sono sempre i benvenuti. Non hai bisogno di nasconderti. Vieni con me!» Vai al **137**.

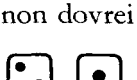
438

Come finirà il tuo viaggio nel tempo e nello spazio? Immagini del passato ti scorrono nella memoria senza un ordine particolare: assisti alla tua nascita, poi ti ritrovi in compagnia degli abitanti di Torrepani, ed un attimo dopo stai combattendo con il Serpente del Tempo. Tira i dadi per conoscere gli effetti della formula recandoti al paragrafo corrispondente al numero uscito:

Numero uscito	Vai al	Numero uscito	Vai al
2	**447**	7	**229**
3	**518**	8	**631**
4	**733**	9	**579**
5	**30**	10	**407**
6	**75**	11	**500**
		12	**420**

439

Per fortuna un sogno più tranquillo interrompe gli incubi: ti appare il volto rassicurante di Libra, la tua dea, che ti dice dolcemente: «Mio fedele adoratore, la fine del tuo viaggio è ormai vicina. Dovrai affrontare numerosi pericoli a Mampang, ma hai dimostrato di essere un uomo di valore. Ho vegliato attentamente su di te e talvolta ho temuto per la tua vita, ma hai felicemente superato i vari ostacoli che hai incontrato, ed io ti ho aiutato ben poco. Vengo a portarti un ultimo messaggio. Ormai non potrò più accorrere in tuo soccorso, poiché gli dei di Mampang sono troppo potenti perché io possa esercitare i miei poteri nella fortezza; e a dire il vero non dovrei neppure essere qui a



parlarti, ma devi sapere che *finché sarai nella fortezza io non potrò aiutarti.* Non conosco molti segreti della roccaforte, poiché gli Dei dell'Inframondo li custodiscono gelosamente. Tuttavia posso dirti che, una generazione fa, un altro mio seguace scappò dalla fortezza da un passaggio segreto, poiché riuscì a scoprire la parola segreta che apre una porta nascosta. Voglio dirtela». Libra ti bisbiglia la parola all'orecchio. Se durante il seguito dell'avventura desideri servirti di questa parola, sottrai 92 dal paragrafo in cui ti trovi quando vuoi servirtene e vai al nuovo paragrafo. Se la utilizzi al momento giusto il testo avrà senso, e riuscirai ad attraversare la porta segreta. Hai trascorso la notte nella grotta con le impronte di zoccoli all'entrata? In questo caso vai al **147,** altrimenti vai al **113.**

440

Delle gocce di sudore ti imperlano la fronte. La luce vacillante della candela fa danzare le ombre ed è difficile avanzare. Comunque finora non hai toccato nessuna lama. Fai i prossimi passi andando al **484** o al **223.**

441

Il sentiero continua a salire lungo il fianco della montagna, mentre in lontananza lo scuro edificio della fortezza diventa sempre più grande: riuscirai certamente a raggiungere i cancelli prima di sera. Passi davanti a una nicchia nella roccia, dove puoi riposare e mangiare (vai al **350**); se non hai provviste o non desideri fermarti vai al **539.**

442

Vedendo la tua arma la creatura avanza pesantemente verso di te, decisa a colpire per prima. Porta a termine il combattimento con il Mucalitto.

Mucalitto	Abilità 8	Resistenza 9

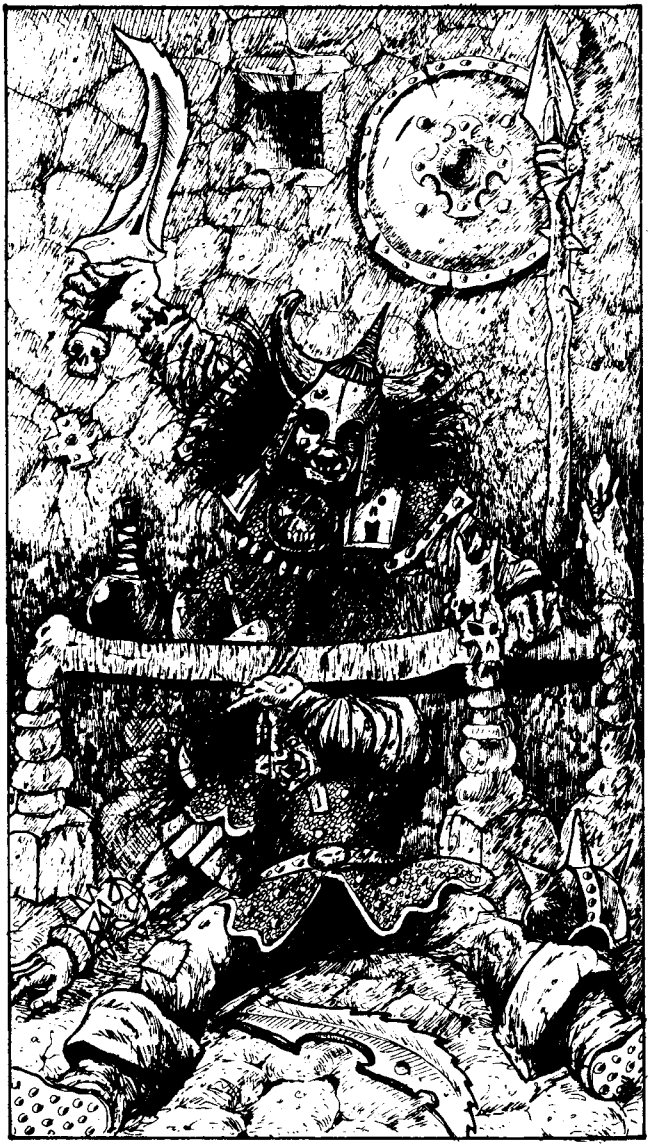
Se durante il combattimento riesce ad infliggerti tre colpi, vai al **576**; se lo ammazzi prima di aver riportato tre ferite, vai al **163**.

443

Prima di rimetterti in cammino frughi tra i detriti che ricoprono il pavimento, e in un angolo trovi una spada arrugginita. Se non possiedi un'arma puoi impadronirtene, anche se questa spada non è particolarmente efficace. Se ti capita di usarla in combattimento perdi 1 punto di Abilità. Se hai già un'arma puoi prenderla ugualmente, ma sei costretto a privarti di uno dei tuoi oggetti (esclusi oro e provviste). Trovi inoltre un braccialetto d'osso nascosto sotto una tavola del pavimento, mentre per terra ci sono due denti di Goblin e 5 Pezzi d'Oro. Da che parte intendi proseguire? Vuoi andare verso la porta che si trova di fronte a quella da cui sei entrato (vai al **263**) o provi ad aprire la porta nell'altra parete (vai al **547**)?

444

«Io... io non posso» balbetta, «non posso dirti ciò che vuoi sapere. È proprio perché parlo troppo che mi trovo in questa situazione, e non intendo andare in cerca di altri guai». Insisti per farlo parlare, e sembra cedere un po'. «Forse potrei parlare un po' più li-



(fig. 26) Apri la porta di scatto e travolgi una guardia

beramente se mi facessi uscire dalla gogna. Pensi di potermi aiutare?» Accetti di liberarlo (vai al **362**) o pensi che sia più prudente lasciarlo dov'è (vai al **485**)?

445

Il capitano ti ringrazia per avergli risparmiato la vita, ma tu metti in chiaro che se non accetta di aiutarti lo ucciderai. «La mia vita non vale nulla» singhiozza, «e l'Arcimago è un capo crudele. Ora spero solo che tu possa aver successo nella tua missione». Mette la mano in tasca e ti porge una chiave, su cui c'è il numero 17. «Questa è la chiave che apre la porta di Throben ai piedi della scala della torre dell'Arcimago. È indispensabile per entrare nella sua stanza privata». Afferri la chiave e leghi il capitano alla sedia; non puoi permetterti di rischiare. Quando raggiungerai la prossima porta di Throben, serviti della chiave sottraendo il numero che porta impresso dal paragrafo in cui ti troverai: poi vai al nuovo paragrafo. Ora vai al **463**.

446 *(fig. 26)*

Attendi il momento opportuno, e quando senti più vicino il rumore dei passi spalanchi la porta colpendo la guardia che si trovava proprio lì dietro e che ora è caduta a terra urlando di dolore. All'interno della stanza ci sono un tavolo e due sedie. C'è una guardia seduta, ma appena ti vede balza in piedi e impugna l'arma. Devi combattere, ma tieni presente che sei in vantaggio per due motivi: primo, perché hai già indebolito la prima guardia che ha perso 3 punti di Abilità; secondo, perché le hai colte di sorpresa, quindi se durante

la lotta le vostre Forze d'Attacco sono uguali procedi come se la tua fosse maggiore. Se intendi combattere con l'arma vai al **453**, altrimenti pronuncia una delle seguenti formule:

YAZ	RAP	GUM	RAZ	RES
688	**738**	**756**	**765**	**641**

447

La tua vita e la storia del mondo sembrano trascorrere in un istante. Ti tornano in mente fugaci immagini del tuo passato e ti lasciano confuso. Cosa sta succedendo? Quando le visioni svaniscono torni alla realtà e ti guardi intorno: sei di nuovo con i piedi per terra, in un luogo deserto. Che si tratti delle Baklands? Tre uccelli volano sopra di te e ti aiutano a comprendere: hanno delle ali gigantesche, ma la testa assomiglia di più a quella di un rettile che non a quella di un uccello. Dei rettili alati? Non è possibile! Questo genere di bestie non vive più dalla preistoria! Ad un tratto ti è tutto chiaro: la formula ZED è la più pericolosa di tutte quelle che hai studiato: non per i suoi effetti, ma perché è difficile da controllare. Ora ti trovi in un'altra era e non sai come fare a tornare indietro. Puoi provare a servirti ancora della formula, ma la tua Resistenza è limitata: non riuscirai a portare a termine la tua missione.

448

Lasci la cucina seguendo un corridoio che porta sicuramente nella mensa delle guardie, e dopo qualche metro il corridoio svolta bruscamente a sinistra. Da dietro l'angolo provengono dei rumori d'armatura, ac-

compagnati da una voce roca che si fa sempre più distinta. Se si tratta di guardie che si stanno avvicinando, sarebbe stupido proseguire in quella direzione: ti nascondi dunque in una piccola nicchia nel muro ed aspetti che passino. Ma il destino ha voluto che scoprissi un passaggio segreto, poiché la nicchia in cui ti sei riparato nasconde una porta! Non ti resta che varcarla. Te la chiudi alle spalle proprio quando le guardie girano l'angolo e ti trovi in un passaggio buio ed umido che scende sotto terra per poi proseguire diritto. Probabilmente ci sono altri passaggi che confluiscono in questo, ma non vedi niente e ti basta riuscire ad arrivare fino in fondo. Dopo un breve tratto risali a livello del terreno e ti trovi davanti ad una porta chiusa con un chiavistello. Lo sollevi ed esci. Vai al **236.**

449

Le guardie si avvicinano una alla volta. Combatti prima le prime due:

Prima Guardia	Abilità 7	Resistenza 8
Seconda Guardia	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a sconfiggerle entrambe devi affrontare la terza. Vai al **401.**

450

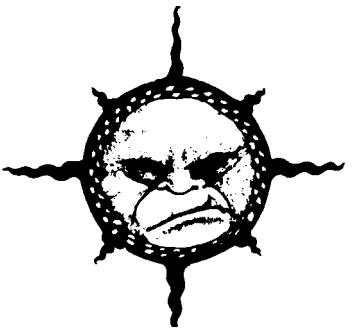
Non c'è modo di sfuggire a questa creatura. Devi combattere finché uno dei due non muore:

Uomo-Uccello	Abilità 9	Resistenza 11

Se riesci a sconfiggerlo vai al **543.**

451

Cerchi di lottare con tutte le tue forze, ma inutilmente: vieni catapultato in avanti e vai a sbattere contro il pilastro di metallo. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti rendi immediatamente conto di cosa è successo: il pilastro è una calamita, e ha attratto gli oggetti metallici che hai nello zaino. Puoi muovere liberamente le braccia e le gambe, ma tutti i tuoi oggetti di ferro sono saldamente fissati al magnete. C'è un solo modo per liberarsi completamente da questo pilastro: abbandonare tutto ciò che è di metallo, armi comprese. Cancella questi oggetti dal Foglio d'Avventura e staccati dal pilastro. Se sei rimasto senza armi, perdi 3 punti di Abilità finché non riesci a trovarne una. Ora avvicinati alla doppia porta andando al **397**.



452

«Cinque Pezzi d'Oro»? E tu la chiami una ricompensa?» ride. «Nooo, penso che prima ti ammazzerò e *poi* prenderò il tuo oro!» Sfoderi l'arma (vai al **270**) o ricorri alla magia?

POP	ZIP	NIF	TEL	SUN
651	**619**	**709**	**592**	**691**

453

Vieni attaccato contemporaneamente da entrambe le guardie. Scegli quale delle due intendi attaccare e procedi come di consueto, ma determina anche la Forza d'Attacco dell'altra: se tale Forza d'Attacco supera la tua vieni ferito; se è inferiore riesci a schivare il colpo, ma non a ferire la guardia in quanto il tuo colpo non era diretto a lei.

Prima Guardia	Abilità 8	Resistenza 6
Seconda Guardia	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a sconfiggerle entrambe puoi perlustrare la stanza andando al **44**.

454

Pronunci la parola segreta e attendi. Dopo qualche istante senti uno scricchiolio e vedi che nella parete rocciosa si apre una fessura. È una porta, che si sta schiudendo! Il cuore ti batte all'impazzata quando la oltrepassi, e a giudicare dal rumore che proviene dai piedi della scala hai fatto appena in tempo! Ti chiudi la porta alle spalle e ti trovi in uno stretto corridoio dove c'è una scala che scende zigzagando. La segui finché non arrivi in fondo e trovi una porta. Quando la apri scricchiola rumorosamente; dev'essere rimasta chiusa per diversi anni, ed è difficile da aprire a causa della polvere e delle incrostazioni che si sono formate sui bordi. Ti senti un po' più sollevato quando ti accorgi che, come ti aveva detto Farren Whyde, la porta permette di uscire dalla fortezza. Ma dov'è la torre segreta? È tornata invisibile? Ti guardi attorno, e vedendo che c'è ancora tiri un respiro di sollievo: forse la

torre non è invisibile agli occhi di coloro che l'hanno già vista. Ti avvicini e ti accorgi che per entrare bisogna aprire una solida porta: provi, ma è chiusa. Tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità: se è minore la porta si apre, e riesci a penetrare nella torre; se invece è maggiore o uguale la porta rimane chiusa. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni tentativo (compreso quello che va a segno), e quando riesci ad aprire la porta vai al **102**.

455

Dopo qualche istante le polpette cominciano a fare effetto: ti spuntano degli aculei sulla schiena, e ti appaiono delle scaglie sulle mani e sulla faccia. Ti stai trasformando in un rettile! Il solo pensiero ti fa inorridire, ma non è tutto: *hai una fobia permanente nei confronti dei rettili!* Se in un momento qualsiasi della tua avventura ti capita di incontrare un rettile di qualsiasi tipo (Serpenti, Idre, Uomini-Lucertola o Rane Giganti) *muori all'istante!* Dunque devi evitare i rettili a tutti i costi. Esci dalla porta della cucina e vai al **448**.

456

Le due creature ti fanno strada lungo il fianco della montagna, mentre tu le segui a qualche metro di distanza e attendi l'occasione buona per scappare. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato riesci a trovare il momento giusto e a fuggire (vai al **441**); se sei sfortunato le due creature non ti perdono mai di vista: devi rinunciare al tentativo di fuga (vai al **545**).

457

Alzi le spalle e dichiari che il sacerdote non ti ha mai detto come si chiama. Gli Occhi-Rossi fanno un cenno con la testa, in segno di approvazione. «Infatti non ha mai rivelato il suo nome a nessuno» affermano, «e pare che solo Slangg conosca la sua vera identità». Tiri un respiro di sollievo e cerchi di scusarti: non hai intenzione di trattenerti a lungo con queste creature. Si accorgono che sei impaziente di andartene e ti salutano. Rimettiti in cammino andando al **425**.

458

Hai colpito nel segno e sei riuscito a staccare una delle teste dell'Idra, che indietreggia e ruggisce mentre le altre teste ti lanciano degli sguardi furiosi. La testa che hai mozzato cade a terra, ma altre due appaiono ben presto al suo posto! La leggenda dell'Idra era vera! Ora la Dea del Sole, Glaxanta, tiene lo sguardo fisso su di te: due sottili getti di luce si sprigionano dai suoi occhi e ti colpiscono al polso. Gridi di dolore e lasci l'arma, che cade a terra: perdi 2 punti di Resistenza. Porta a termine il prossimo scontro: se ferisci la creatura vai al **398**; se è lei a ferirti vai al **305**.

459

Gli Uomini-Lince ti guardano attentamente mentre apri la borsa per prendere l'oro. Quanti Pezzi d'Oro possiedi? Se ne hai più di 5 vai al **45**, se ne hai meno vai al **246**.

460

Giri un paio di ruote dentate e sollevi alcune leve, ma non succede niente. Improvvisamente il meccanismo si mette in moto, ma si spegne subito. Allora ricominci a muovere gli ingranaggi e questa volta riesci ad azionare la macchina! Le ruote girano, i pistoni salgono e scendono e del vapore esce da una valvola, ma non riesci ancora a capire a cosa serve tutto questo marchingegno. Dopo un po' ti accorgi che è un apparecchio per affilare spade e coltelli, poiché aziona una grande ruota che si trova dietro la macchina. Puoi servirtene per affilare la tua arma, se ne possiedi una: in questo modo guadagni 1 punto di Forza d'Attacco ogni volta che ti servi di un'arma arrotata con questo macchinario. Quando hai finito spegni la macchina e rimettiti in marcia. Sembra che non sia possibile attraversare questa stanza, quindi devi tornare nella galleria principale andando all'**81**.

461

Ti avvicini al gruppo di creature e chiedi a cosa stanno giocando; le tre guardie con la faccia pelosa ti invitano ad unirti a loro. Improvvisamente uno dei tre si immobilizza e si mette ad urlare: «Aspettate! È l'uomo di Analand! È colui che aspettavamo! Catturiamo questo essere ripugnante! Presto!» Immediatamente i tre sfoderano le spade e ti saltano addosso. Vuoi affrontarli con l'arma (vai al **449**)? Se intendi ricorrere alla magia devi agire in fretta:

FOG	HOW	RAZ	TEL	POP
613	**711**	**732**	**670**	**784**

462

Gli Uomini-Uccello ti attaccano con le armi e con gli artigli affilati; dato che la stanza è piccola ti attaccano uno alla volta. Porta a termine il combattimento:

1° Uomo-Uccello	Abilità 8	Resistenza 10
2° Uomo-Uccello	Abilità 9	Resistenza 8
3° Uomo-Uccello	Abilità 8	Resistenza 9

Se riesci ad ucciderli tutti e tre vai al **365**.

463

Lasci la stanza e attraversi la sala ben illuminata, dirigendoti verso una porta che si trova dall'altra parte. Puoi aprirla andando al **580**.

464 *(fig. 27)*

Una figura ingombrante, grande quanto un orso, si alza in un angolo rovesciando una bottiglia che rotola verso di te e si ferma proprio ai tuoi piedi. Quando la creatura si alza in piedi (sempre ammesso che li abbia) ti accorgi che la sua pelle è come limacciosa. Ha il corpo voluminoso, la testa informe, due occhi dallo

(fig. 27) La creatura porta una mano all'orecchio, come se fosse sorda

sguardo vago ed una specie di proboscide in mezzo alla faccia. Il mostro alza una mano e la porta all'orecchio, come se volesse sentire meglio ciò che stai dicendo; però tu non hai detto niente. Desideri provare a parlargli (vai al **395**), ti prepari a combattere (vai al **516**) o preferisci dare un'occhiata alla bottiglia che è rotolata ai tuoi piedi (vai all'**11**)?

465

Giri la maniglia e spingi la porta, ma prima di entrare sbirci nella stanza: è buia, e dall'interno non proviene nessun rumore. Quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità ti accorgi che si tratta di una stanza circolare, che fortunatamente è vuota: non vedi né mobili né finestre, le pareti di pietra sono lisce, ma attorno alla porta presentano dei lunghi graffi che vanno dal pavimento al soffitto. Dall'altra parte della sala c'è ciò che stavi cercando: la base di una scala! Entri nella stanza per dare un'occhiata (vai al **355**), vai direttamente verso la scala (vai al **381**) o decidi di non entrare e provi ad aprire l'altra porta (vai al **37**)?

466

Ti scusi con la creatura, che però si arrabbia ancora di più e ti grida di andartene immediatamente. Fai come ordina e torni nel corridoio (vai al **403**), o non ti curi di ciò che dice e sfoderi l'arma (vai al **360**)?

467

Lo spettacolo a cui assisti appena apri la doppia porta è piuttosto incoraggiante: c'è un vasto cortile, ed alle prime luci dell'alba gli abitanti della fortezza sono già

alle prese con le loro attività quotidiane. Probabilmente riuscirai a mescolarti tra le varie creature e a passare inosservato. Ti chiudi la porta alle spalle e cammini nel cortile facendo del tuo meglio per assumere un comportamento naturale. Ti avvii verso il muro opposto, dove c'è una porta, quasi sicuramente quella d'accesso al cuore della fortezza. Sei consapevole di essere l'unico umano nel cortile, e ciò potrebbe creare dei sospetti; quindi per precauzione giri a destra cercando di non farti notare. A pochi metri di distanza, proprio di fronte, c'è un gruppo di creature. È chiaro che si stanno interessando a te, poiché una di loro punta l'indice verso di te e tutte le altre ti guardano, mettendoti in imbarazzo. Non riesci a capire che intenzioni abbiano. Prosegui nella loro direzione (vai al **325**); svolti a sinistra, in direzione di una gogna (vai al **393**); o decidi di passare accanto a loro, anche se ti stanno osservando, in direzione di un altro gruppo di creature (vai al **109**)?

468

Il capitano ti osserva con curiosità, e rimane visibilmente sorpreso dalla somiglianza tra le vostre razze. Sostieni il suo sguardo, poi dai un'occhiata alla stanza (per esaminarla in dettaglio guarda la figura 22; ci sono dei particolari che potrebbero esserti utili). Il capitano si siede e dice: «Dunque, chi abbiamo qui? Un intruso? O qualcuno in missione ufficiale? Allora? Hai perso la lingua?» Cosa racconti al capitano? Gli dici che hai un messaggio da portare all'Arcimago (vai al **201**); dichiari che hai giurato di distruggere il male

che regna nella fortezza (vai al **122**)? O preferisci mostrargli qualcosa che hai nello zaino per cercare di comprarlo (vai al **232**)?

469

Ti precipiti fuori nascondendoti nella boscaglia, poi ti fermi per vedere se la creatura ti ha inseguito: fortunatamente non è uscita dalla grotta. Decidi di andare a passare la notte in una delle altre due grotte: vai in quella più piccola (vai al **404**) o nell'altra (vai al **534**)?

470

Ti avvicini alla porta e tendi la mano per impugnare la maniglia, ma prima di essere riuscito a toccarla senti una voce che risuona nella stanza: «*Fermo!*» ti avverte. «Non toccare la maniglia! Nessuno può salire per la scala a chiocciola senza l'autorizzazione del Superiore. Disubbidisci e pagherai con la vita!» Ti guardi intorno, ma non vedi nessuno; sembra che questa voce senza corpo provenga dalle pareti. Devi prendere in considerazione l'avvertimento? Decidi: se lo ignori ed impugni la maniglia, vai al **220**; se indietreggi di un passo per riflettere sul da farsi, vai al **265**.

471

Gli Uomini-Uccello vogliono sapere cosa sei venuto a fare nella fortezza, poiché gli umani che vi penetrano sono assai rari. Li metti al corrente della tua missione (vai al **170**) o dici che stai cercando qualcuno disposto a scortarti all'interno della fortezza (vai all'**89**)?

472

Ti avvicini alla doppia porta tenendo gli occhi bene aperti. Dall'altra parte provengono dei rumori che indicano che gli abitanti della fortezza sono già indaffarati a svolgere le loro attività giornaliere, e nel passaggio in cui ti trovi non c'è segno di vita. Impugni la grande maniglia d'ottone e la giri, ma le porte sono chiuse a chiave; allora sbirci nell'interstizio tra i battenti e vedi che sono fermati da un grande catenaccio. Non c'è modo di passare di qua. Se vai a dare un'occhiata all'altra porta, vai al **493**; se hai un altro piano vai al **193**.

473

Vuoi comprare qualche altro oggetto tra quelli che ti ha offerto il mercante? In questo caso vai al paragrafo corrispondente per scoprirne le proprietà:

Coltellaccio arrugginito	Vai all' **85**.
Candele	Vai al **303**.
Oggetti per incantesimi	Vai al **226**.
Nido con uovo	Vai al **108**.
Pezzi d'Argento	Vai al **208**.

Ora conosci le proprietà di tutti i tuoi acquisti: lascia il mercante e rimettiti in cammino verso la porta che si trova in fondo al corridoio. Vai al **310**.

474

Scivoli a terra cercando di fare meno rumore possibile, e avanzi verso la porta, quando ti trovi faccia a faccia con una guardia! È sorpresa quanto te e si mette a urlare a gran voce, e intanto altre tre guardie ti

circondano. Devi affrontarle: se le attacchi vai al **40**; se preferisci ricorrere alla magia scegli uno dei seguenti incantesimi:

DUM	WOK	DIM	FOG	TEL
718	**636**	**656**	**766**	**599**

475

Porta a termine il combattimento:

Mucalitto	Abilità 8	Resistenza 9

Se riesce a ferirti tre volte vai al **576**; se lo uccidi prima che ti abbia inflitto tre colpi, vai al **443**.

476

Dopo circa un'ora una guardia entra dalla porta per portarvi da mangiare. Se intendi attaccare la guardia vai al **142**; se preferisci mangiare ed aspettare di vedere cosa succede, poiché sicuramente qualcuno vorrà interrogarti al più presto, vai al **177**.

477

Ti arrampichi dentro il nido e cominci a cercare. Qualcosa brilla al sole: si tratta di uno specchio dal telaio d'oro! Lo metti in fretta nello zaino e cerchi ancora per vedere se ci sono altri tesori, ma sei così intento nella ricerca che non ti accorgi di un pericolo in agguato. Soltanto quando senti un forte battito d'ali ti volti per vedere di cosa si tratta: tre creature della taglia di un uomo, e con delle grandi ali piumate, si sono appoggiate sul bordo del nido e ti fanno ombra con i loro corpi. Hanno un aspetto selvaggio, un affilato becco ad uncino, e le mani e i piedi sono muniti

di pericolosi artigli: sono Uomini-Uccello! Imprechi in silenzio; avresti dovuto capire che si trattava di un loro nido. Gli Uomini-Uccello sono le creature più odiate e temute della regione di Zanzunu. Uno dei tre sbatte le ali e prende il volo, immediatamente seguito dagli altri; scendono in picchiata verso di te, e senza lasciarti il tempo di reagire ti afferrano con gli artigli per le spalle e ti portano in aria per poi allentare la presa. Cadere da questa altezza significa andare incontro a morte certa, e non c'è tempo per pronunciare un incantesimo. Il tuo viaggio è giunto alla fine...

478

«*Tredici* Pezzi d'Oro, eh?» Esclama l'Orco con un'aria pensosa e grattandosi il mento. «È un bel gruzzolo. Se mi offri tanto oro devi possederne molto di più, e inoltre penso che portando la tua testa all'Arcimago guadagnerei sicuramente più di 13 Pezzi d'Oro!» Vai al **270**.

479

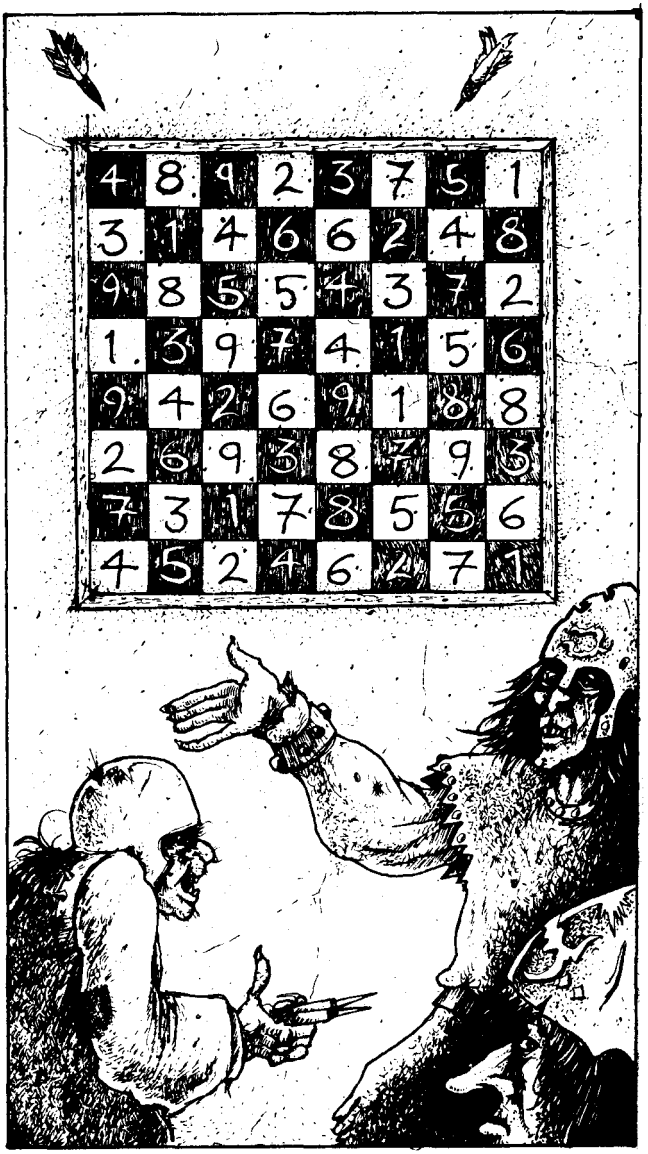
Dopo esserti accertato che non c'è nessuno nei paraggi, lasci la stanza e avanzi con precauzione lungo il passaggio finché non arrivi ad un incrocio a T. A sinistra il corridoio termina davanti ad una solida porta metallica, sopra la quale pende una corda con un nodo scorsoio, una specie di trofeo. A destra ci sono due porte: una è di legno e si trova nella parete sinistra del corridoio, mentre l'altra è in fondo, è socchiusa ed ha una cordicella per suonare il campanello. Vai a sinistra, verso la porta metallica (vai al **6**)? Svolti a destra verso la porta sulla sinistra (vai al **517**) o verso quella in fondo al corridoio (vai al **319**)?

480

Alzi la mano in segno di saluto e rivolgi qualche parola amabile alla creatura, che si sforza di udire tenendo la mano vicino all'orecchio. Sembra che non senta nulla. Ripeti le stesse parole gridando forte e ti accorgi che si ferma: dalla sua espressione deduci che ha sentito. È completamente sorda o completamente scema? Qualche istante più tardi emette un suono con la gola: sembra che non siano grida animalesche, ma parole, quindi ti avvicini un po': se questa creatura è in grado di parlare non puoi che provare compassione per il suo stato. Emette degli altri suoni, ma sono ancora troppo deboli perché tu possa udirli distintamente, allora lei ti chiede con un cenno il permesso di avvicinarsi per dirti qualcosa all'orecchio. La lasci avvicinare per sentire il suo messaggio (vai al **386**) o attraversi la stanza mantenendo le distanze (vai al **515**)?

481 *(fig. 28)*

Il gioco comincia, e per sapere chi vince dovrai giocare sul serio. La figura 28, rappresenta il quadro di «Fino a dieci». Appoggia il gomito sul tavolo e tieni la mano alzata come se giocassi a «braccio di ferro», impugna una matita come se avessi in mano un pugnale, poi colpisci il quadro con un movimento molto rapido: non devi avere il tempo di vedere dove colpisci, è come lanciare una freccia. È chiaro che se manchi il quadro non totalizzi nessun punto. Il primo numero che colpisci è il punteggio di partenza. Quando colpisci una casella con un numero nero, somma tale numero al punteggio di partenza; se colpisci una casella con un numero bianco sottrailo dal punteggio di par-



(fig. 28) Questo è il quadro di «Fino a Dieci»

tenza. Devi giocare anche per gli altri giocatori: tira prima per te e poi per le tre guardie. Chi riesce a portare il punteggio totale esattamente a dieci o a meno dieci sarà il vincitore del gioco e degli 8 Pezzi d'Oro sul piatto. Se hai abbastanza denaro puoi giocare due volte a «Fino a dieci», prima che le guardie debbano andarsene; ma se finisci i soldi, o se non hai voglia di continuare puoi fermarti dopo la prima partita. Quando hai smesso di giocare, vai al **397**.

482

Minacci la creatura di colpirla, se non ti dice la verità su cosa c'è nella stanza, ma quella scuote nuovamente le spalle e ti rivolge uno sguardo patetico. Non l'hai minacciata invano: sei deciso a colpire. Vai al **360**.

483

Senza toccare la porta accosti le labbra alla serratura, come avevi visto fare alla creatura, ma non succede niente. Allora tendi la mano e tocchi la maniglia e nello stesso istante un fremito ti percorre il corpo, senza farti alcun male. Ti guardi la mano: *cosa stai cercando di fare?* Fai un passo indietro e ti guardi intorno. *Dove sei? Chi sei? E cosa sei venuto a fare qui?* Vieni assalito da questi strani pensieri e cerchi disperatamente di trovare una risposta. Purtroppo non riuscirai mai a risolvere il mistero: la porta di Throben che hai appena cercato di aprire dispone di un efficace sistema di difesa contro gli intrusi. Chi cerca di attraversarla senza autorizzazione subisce lo stesso trattamento: *ha un vuoto di memoria!* Non ricordi più niente di te, e la tua missione è stata cancellata per sempre dalla tua mente. La tua ricerca è terminata ...

484

Una corrente d'aria fa vacillare la fiamma della tua candela, e la stanza si oscura totalmente proprio mentre stai facendo un passo. Non vedi più dove metti i piedi e vai a finire su una delle lame. Ritiri istintivamente il piede, ma perdi l'equilibrio del tutto e cadi sulle lame. Hai fatto l'ultimo passo di questa avventura, e adesso che la candela è caduta sul tuo corpo sanguinante sembra che faccia più luce, come se traesse energia da te. La candela di sangue deve il suo nome alla sostanza cui è composta, ma anche alla capacità di assorbire avidamente il sangue delle sue vittime.

485

Ti allontani dalla gogna e ti rimetti in cammino. Davanti a te, vicino al muro, c'è un gruppo di quattro guardie; di tanto in tanto una di loro indietreggia di qualche passo e tira qualcosa sul muro. Le altre la osservano attentamente e lanciano delle grida di incoraggiamento, e talvolta ridono. Vuoi dirigerti verso questo gruppo (vai al **532**)? Se preferisci evitare le guardie, allontanati dal muro e dirigiti verso un mucchio di stracci che si vedono più lontano (vai al **233**).

486

Scendi le scale col morale a terra, a causa della prospettiva di dover attraversare nuovamente tutta la fortezza per uscire. Apri la porta di Throben ai piedi della scala e la varchi, ma qualcuno ti afferra brutalmente alle spalle e lancia delle grida: sei circondato da guardie! Non sei stato prudente ed ora ti trovi in una situazione pericolosa. Vai al **430** per affrontare le guardie.

487

Mentre una guardia ti tiene impegnato, l'altra stacca il corno dal muro e lo suona. Il tuo cuore smette di battere quando senti l'allarme: verranno mandati immediatamente i rinforzi! Devi sbarazzarti di queste due guardie e nasconderti in fretta. Continua a combattere con la prima guardia, e se vinci attacca la seconda:

Seconda Guardia	Abilità 8	Resistenza 6

Se sconfiggi entrambe le guardie vai al **577**.

488

Avanzi con precauzione. Per fare i prossimi passi vai al **52** o al **341**.

489

«Riesco a sentire una forza distruttiva che ha invaso il tuo corpo, ma Javinne può aiutarti». Si concentra di nuovo e le sue mani emanano calore: la malattia sta lasciando il tuo corpo attraverso le sue mani! Javinne è una guaritrice e ti restituisce la salute. Ora vai al **436**.

490

La Moffetta si drizza sulle zampe posteriori e avanza verso di te, agitando le zampe anteriori munite di unghie appuntite. Devi combattere:

Moffetta	Abilità 7	Resistenza 6

Se desideri interrompere il combattimento per fuggire, puoi farlo andando al **469** soltanto dopo aver vinto uno scontro. Se decidi di non fuggire vai al **346** dopo il secondo scontro vittorioso.

491

Getti la fiala addosso alla creatura senza darle il tempo di reagire. Il vetro si frantuma ed il liquido si versa sulla statua. Purtroppo però su di lei non ha effetto! Ormai la statua ti ha quasi raggiunto. Vai al **296**.

492

Ti avvicini alla porta e accosti l'orecchio: senti i rumori che solitamente si fanno in cucina quando si prepara da mangiare. Entri in questa stanza (vai al **179**) o cerchi di aprire la porta a sinistra (vai al **565**)?

493

La porta è leggermente aperta, e quando ti avvicini senti delle voci burbere che provengono dall'interno. *Guardie!* Improvvisamente senti il rumore di una sedia: una delle guardie si è alzata. Devi decidere in fretta cosa fare:

Fai irruzione nella stanza per sorprendere chiunque si trovi all'interno? Vai al **553**.
Resti ad origliare alla porta? Vai al **330**.
Cerchi di nasconderti tentando di aprire la porta di fronte? Vai al **206**.
Ti dirigi in fretta verso la grande doppia porta? Vai al **253**.

494

Alcune merci del mercante ti sembrano interessanti. Ti aggiri tra gli scaffali e gli chiedi qualche informazione sugli articoli che più ti piacciono. Ti illustra le proprietà di un coltellaccio arrugginito che secondo

lui è un'arma magica; dice di farti un prezzo di favore chiedendoti 3 Pezzi d'Oro. Inoltre ti propone due candele legate assieme che hanno la proprietà di accendersi quando glielo ordini. Una è una rossa candela di sangue, interamente costituita da sangue secco di Volpe di Fuoco, mentre l'altra è una normale candela di cera. Costano 2 Pezzi d'Oro. Il mercante ha anche degli oggetti magici che potrebbero esserti utili per alcuni incantesimi, ma sono cari, costano 5 Pezzi d'Oro ciascuno. C'è anche un nido d'uccello con un unico uovo d'oro, e costa 2 Pezzi d'Oro. Infine, appesa ad uno degli scaffali in alto, c'è una borsa contenente antichi Pezzi d'Argento. Le monete costano 4 Pezzi d'Oro, ma il mercante non intende privarsi della borsa che non è in vendita. Se desideri comprare qualcosa paga il prezzo dovuto e recati al paragrafo corrispondente:

Coltellaccio arrugginito	Vai all' **85**.
Candele	Vai al **303**.
Oggetti per incantesimi	Vai al **226**.
Nido con uovo	Vai al **108**.
Pezzi d'Argento	Vai al **208**.

495

La guardia cade al suolo, ma un'altra è pronta a prendere il suo posto, e dopo di lei ce n'è un'altra, e poi un'altra ancora... La situazione è disperata: non sei in grado di sconfiggerle tutte, nemmeno con una lancia benedetta di legno duro. Il tuo tentativo di salvare la corona è stato ammirevole, ma non basta l'intenzione...

(fig. 29) Un'Idra si sta materializzando!

496

La guardia fruga tra i cespugli con la spada cercando di scoprire chi ha bussato alla porta, ma non trova niente. Tuttavia la confusione ha attirato l'attenzione di un'altra guardia, che appare sulla porta. Le due si scambiano dei grugniti e scrutano i dintorni. È il tuo momento? Ti lasci scivolare silenziosamente a terra e cerchi di attraversare la porta (vai al **556**) o aspetti per vedere se compaiono altre guardie (vai al **364**)?

497

Le altre creature rimangono sbalordite vedendo il loro campione cadere ai tuoi piedi; poi, nel silenzio più totale, volgono lo sguardo verso di te. Con l'arma alla mano avanzi verso la porta. Vai al **426**.

498

Conosci una parola segreta che permette di aprire la porta? È una delle seguenti?

Alaralatanalara	Vai al **32**.
Alaralamalatana	Vai al **312**.
Alaralaramalana	Vai al **157**.

Se pensi che non si tratti di nessuna di queste vai al **379**.

499 *(fig. 29)*

A poco a poco la massa informe prende vita. Non puoi far altro che restare a guardare a bocca aperta, mentre la sua pelle squamosa si contrae come un muscolo e prende la forma di un mostro che sei in grado di riconoscere dalla leggenda, più che dall'esperienza: si tratta di un'enorme Idra. Sette colli spuntano dal

suo corpo, ma le teste non si sono ancora formate! Come fa a vivere senza teste? Bastano pochi istanti a dare risposta alla tua domanda: sui colli del mostro si stanno materializzando sette teste, ma al contrario di quanto ti aspettavi non sono teste di rettili, bensì volti umani dall'aspetto sinistro. Uno è bianchissimo ed ha due guance enormi, coperte da una corta barba: è Pangara, il dio dell'Aria. Accanto a questo appare un altro volto femminile, dai tratti angolosi e con dei capelli di un arancione vivace che sembrano emanare una strana luce; i suoi occhi, due palle rosso fuoco, confermano la sua identità: è Glantanka, dea del Sole. Le altre facce stanno cominciando ad apparire, ed assumono i tratti delle divinità di Mampang. Se sono davvero degli dei, hai ben poche possibilità di sfuggire ai loro poteri se non agisci in fretta. Sfoderi l'arma ed attacchi (vai al **65**) o ricorri alla magia?

GOD	ZEN	MUD	HOT	BIG
603	**777**	**734**	**623**	**689**

Se aspetti che le altre teste si materializzino vai al **49**.

500

Ti senti trasportare dall'incantesimo come una piuma nel vento, e delle immagini sfilano sotto i tuoi occhi. A poco a poco gli effetti della formula svaniscono e ti ritrovi coi piedi per terra. *Ma dove ti trovi?* Vai al paragrafo **254** del secondo libro della serie «Sortilegio».

501

Aspetti che le polpette facciano effetto. Non senti nessun cambiamento fisico, ma improvvisamente ti viene da chiederti *perché* ti trovi qui. La mutazione che hai

subito consiste nella perdita della memoria, e purtroppo è un fatto permanente. Sei ancora in grado di maneggiare l'arma, ma non ti ricordi più nemmeno un incantesimo, quindi non puoi più servirtene fino alla fine dell'avventura. Puoi considerarti fortunato poiché malgrado tutto ricordi ancora lo scopo della tua missione. Ora lascia la cucina dalla porta in fondo, andando al **448**.

502

Il pilastro è coperto di segni che rappresentano varie facce e simboli. Alla sua base ci sono due spade e un'ascia! Potrebbero essere delle armi utili, ma c'è qualcosa di strano nel modo in cui sono messe: sembra che siano incollate al pilastro. Avanzi di qualche passo per esaminare le armi (vai al **383**), le ignori e ti dirigi verso la doppia porta di legno (vai al **397**) o ricorri alla magia?

SUS	DOC	TEL	HUF	PEP
754	**653**	**616**	**779**	**723**

503

La bottiglia ti incuriosisce, quindi domandi a Sh'houri cosa contiene e ti accingi a stapparla. «No! Aspetta!» grida Sh'houri. «Non liberare lo spirito!» Riponi in fretta la bottiglia. «Non temere, amico mio» continua Sh'houri, «perché il genio non è malvagio. In questa bottiglia c'è lo spirito di un viaggiatore come te, morto molto tempo fa. Non parla con noi perché non è della nostra razza, ma se vuoi prendere la bottiglia sono certa che saprà darti dei buoni consigli al momento opportuno. Poiché il genio rifiuta di parlarci

puoi prendere la bottiglia senza pagare». Potrai liberare questo genio in futuro soltanto una volta, e cioè quando troverai nel testo due asterischi (**). Se li incontri sottrai 80 dal paragrafo in cui compaiono e recati al nuovo paragrafo. Quando hai aggiornato il Foglio d'Avventura ringrazia le Donne-Satiro e lascia il villaggio andando al **441**.

504

Dopo aver fatto il quinto passo ti immobilizzi. Potrebbe anche trattarsi di un'illusione, ma potresti giurare che la statua si sta muovendo! Un cigolio conferma i tuoi sospetti: la statua sta prendendo vita. Si gira sul suo piedistallo voltandosi verso di te. Avanzi ancora di due passi, e lei muove le zampe e scende dal basamento: nei suoi movimenti c'è qualcosa di innaturale, sono incredibilmente rapidi. Ha un corpo voluminoso, ma ha impiegato una frazione di secondo per scendere dal piedistallo; ed ora, tutt'a un tratto, parte alla carica: a testa bassa si precipita su di te ad una velocità vertiginosa benché le sue zampe sembrano muoversi a malapena. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato vai al **329**; se sei sfortunato vai al **255**.

505

Tira i dadi per sapere se i tuoi sforzi hanno successo: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità, riesci ad aprire il lucchetto (vai al **348**); se invece il numero uscito è maggiore della tua Abilità non riesci e devi riprovare. Se fallisci per due volte consecutive danneggi l'arma e perdi 1 punto di Abilità. Se decidi di rinunciare vai al **485**.

506

Rispondi alla creatura in tono furioso, e impugni l'arma. È visibilmente sorpresa, indietreggia e borbotta qualcosa. L'hai terrificata, e ora abbassa la testa con aria sottomessa aspettando che tu dica qualcos'altro. Le ordini di rivelarti il modo migliore per penetrare nella fortezza (vai al **390**), le dici di portarti qualcosa da mangiare (vai al **345**) o le chiedi cosa c'è nella stanza (vai al **376**)?

507

All'interno della grotta c'è molto spazio. Entri e dai un'occhiata per assicurarti che non ci sia nulla di pericoloso, ma sembra tutto tranquillo. Se desideri esplorare le profondità oscure della grotta vai al **268**; se vuoi sistemarti per riposare un po', ed eventualmente per mangiare, vai al **366**; infine se vuoi solo metterti a dormire vai al **574**.

508

«L'uomo di Analand!» esclama il capitano con una voce acuta. «Hai fatto bene a venire. La tua cattura sarà ben ricompensata». Le due guardie si scambiano delle occhiate soddisfatte, mentre il capitano si siede alla scrivania guardandoti fisso negli occhi. «Ma ora» dice, «dobbiamo interrogare il nostro prigioniero». Intanto tu dai un'occhiata alla stanza. Vai a vedere la figura 22 e studiala nei minimi dettagli: potresti scoprire dei particolari utili in questa circostanza. Il capitano ti chiede che intenzioni hai. Gli dici che hai un messaggio personale per l'Arcimago (vai al **43**)? Gli racconti che sei venuto a distruggere il male che regna

nella fortezza (vai al **122**)? O cerchi di corromperlo offrendogli qualcosa che hai nello zaino (vai al **232**)?

509

Appena tocchi l'ascia senti un flebile ronzio nell'aria, e avverti una forza irresistibile che si impadronisce di te. Vai al **451**.

510

Riesci ad infilarti nella porta, facendo in modo che ti attacchino uno alla volta:

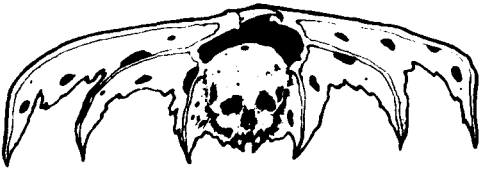
Primo Elfo Nero	Abilità 7	Resistenza 6
Secondo Elfo Nero	Abilità 7	Resistenza 7
Terzo Elfo Nero	Abilità 6	Resistenza 6

Se riesci a sconfiggerli tutti lascia la stanza andando al **566**.

511

La stanza è vuota: ti appoggi contro la porta e tiri un respiro di sollievo. Dietro la porta il rumore degli artigli degli Uomini-Uccello risuona sul pavimento e diventa sempre più distinto. Proprio di fronte a te c'è un'altra porta leggermente aperta, dalla quale provengono delle voci: sembra che qualcuno ti abbia sentito. Una testa spunta da dietro i battenti e ti fa perdere ogni speranza. Un altro Uomo-Uccello ti sta fissando con i suoi occhi d'aquila! La creatura si mette a gracchiare, due suoi compagni appaiono sulla porta ed avanzano lentamente verso di te. Devi prendere una decisione rapida: ti volti di scatto e ti precipiti nel corridoio per evitarli (vai al **74**)? Cerchi di alleggerire

l'atmosfera dicendo in tono scherzoso che le loro madri sarebbero fiere di loro (vai al **567**)? O provi ad offrire uno degli oggetti che hai nello zaino (vai al **279**)?



512

La creatura ti investe e ti proietta in mezzo alla stanza. Fremi di dolore toccandoti la caviglia: è seriamente contusa. Devi cercare di trascinarti verso la doppia porta, ma la caviglia ti fa male e perdi 4 punti di Resistenza. Ora la statua è pronta a ripartire alla carica. *Tenta* ancora *la Fortuna:* se sei fortunato vai al **25**; se sei sfortunato vai al **296**.

513

Fai appena in tempo a metterti al riparo, mentre l'Uomo-Uccello cala su di te con i grandi artigli aperti. Ti manca per un pelo e riprende a volare, lanciando forti grida, pronto ad un nuovo attacco. Non hai molte probabilità di sfuggirgli restando nascosto dietro il cespuglio, e temi che nei paraggi ci siano altri Uomini-Uccello. Sarebbe meglio combattere questa creatura sperando che i suoi compagni non intervengano. Se intendi affrontarlo con l'arma alla mano vai al **450**, altrimenti ricorri alla magia:

FIX	ZEN	HOT	SAP	YAP
701	**778**	**598**	**716**	**661**

(fig. 30) Nella stanza ci sono delle creature grottesche

514

Nonostante gli sforzi non riesci a far funzionare l'apparecchio né a scoprire a cosa serve. Alla fine decidi di lasciar perdere e ti rimetti in viaggio. In questa stanza non ci sono altre uscite, quindi torni nella galleria principale. Vai all'**81**.

515

Mentre avanzi in direzione di una delle porte la creatura si muove pesantemente verso di te. Non è per nulla impressionata dal tuo comportamento e cerca di colpirti con il suo braccio rigonfio. Sfoderi l'arma e la attacchi (vai al **475**) o ricorri alla magia?

KIN	DIM	DOZ	RAP	NIF
744	**609**	**715**	**780**	**665**

516

La creatura si sposta pesantemente come se avesse intuito che le tue intenzioni sono ostili. Sfoderi l'arma e la attacchi (vai al **442**) o ricorri alla magia?

DUD	PEP	ROK	SUN	SAP
633	**606**	**675**	**740**	**762**

517 *(fig. 30)*

La porta non è chiusa a chiave, comunque incontri qualche difficoltà ad aprirla: la maniglia gira, ma la porta non si sposta come dovrebbe. Solo dopo diversi tentativi ti accorgi che prima di spingerla devi sollevare un piccolo chiavistello che si trova sotto la serratura. Riesci finalmente ad aprire la porta e rimani sbalordito davanti ad una scena a dir poco caotica: all'in-

terno della stanza c'è almeno una dozzina di piccole e grottesche creature dalla pelle scura cosparsa di verruche. Assomigliano ai Goblin, ma devono essere rimasti vittime di qualche orrenda mutazione. Una ha le gambe mozzate e riesce a malapena a mantenersi in piedi; un'altra ha una grossa testa bulbosa, piena di bernoccoli; un'altra siede in un angolo cinguettando come un uccello; un'altra ancora è senza arti ed ha il corpo lungo e attorcigliato come quello di un serpente. La scena è tremenda. Dall'altra parte della stanza c'è una porta, l'unica via d'uscita. Sfoderi l'arma ed attraversi la stanza (vai al **56**), ti precipiti verso la porta più in fretta che puoi (vai al **571**) o ricorri alla magia?

TEL	NIP	FOG	KID	SUN
728	**622**	**677**	**698**	**799**

518

Ti trovi di nuovo coi piedi per terra. Dai un'occhiata in giro: non avevi intenzione di arrivare in questo luogo, ma avverti qualcosa di vagamente familiare. La notte sta scendendo ed il cielo è ormai scuro: ti trovi in una strada sudicia, all'esterno di una taverna malfamata. Vai al paragrafo **110** del secondo libro della serie «Sortilegio».

519

Prosegui lungo il muro fino all'angolo del cortile, dove trovi una porticina di legno. La spingi con prudenza, ma improvvisamente si spalanca: una creatura bassa e tarchiata appare dietro la porta e ti chiede: «Allora, cosa ci fai qui? Sei venuto a tormentare i Mucalitti, vero? Vieni dentro, allora. Dov'è finito tutto il

tuo coraggio? Io non mordo. Da quella parte a sinistra. Sbrigati!» Gli spieghi che non hai intenzione di tormentare i Mucalitti, e lui riprende: «No? E allora, in nome di Throg, cosa vuoi? Non hai mica intenzione di incontrare gli Istrici! *Cosa vuoi?*» All'interno c'è una stanzetta con due porte. Gli dici che vuoi passare da quella di sinistra (vai al **18**) o gli chiedi di spostarsi per farti passare dalla porta di destra (vai al **221**)?

520

Ti siedi accanto a lui e cominci a mangiare: guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Vi mettete a chiacchierare, ma il prigioniero risponde evasivamente ogni volta che gli chiedi qualcosa sulla fortezza. Comunque riesci a farti dire che l'Arcimago ha architettato un "piano grandioso", ma che un gruppo di Samaritani di Schinn ha deciso di sventarlo. Questo è tutto ciò che riesci a sapere. Quando sei pronto per ripartire vai al **485**.

521

La tua missione e la tua identità sono note al tuo ospite. Sei riuscito a mantenere il segreto a lungo, ma ora tutti sanno che sei penetrato nelle difese della fortezza. Torna al **561**.

522

Una delle creature ti chiama e dice in tono beffardo: «Vieni avanti, omiciattolo, fatti vedere e dicci chi ti ha dato il permesso di entrare nei domini delle Donne-Satiro». Fai come dice (vai al **244**); sfoderi l'arma e ri-

spondi a tono con degli insulti (vai al **188**); o ricorri alla magia?

PEP	DIM	GAK	GIG	SUS
746	**772**	**685**	**760**	**620**

523

Devi fare attenzione al pavimento, ma per il resto la stanza non presenta altri pericoli. L'odore diventa sempre più intenso man mano che avanzi verso un angolo, e ben presto urti col piede contro una massa molle e gommosa che freme e comincia ad animarsi! Aspetti per vedere cos'hai disturbato (vai al **464**), o lasci la stanza il più in fretta possibile (vai al **96**)?

524

Aspetti con angoscia che le polpette facciano effetto, e ben presto cominci a crescere. I polsi si ingrossano ed il petto si gonfia: stai ingrassando a vista d'occhio, e quando la trasformazione è completa pesi il doppio. Ormai non riesci più a fare movimenti agili o veloci, quindi perdi 2 punti di Abilità e 3 punti di Resistenza. Sottrai inoltre 3 punti dall'Abilità *iniziale*. Esci goffamente dalla cucina da una porta secondaria che conduce all'interno della fortezza. Vai al **448**.

525

Sh'houri dà un'occhiata alla pergamena. «Sì» dice, «capisco il messaggio. È stato scritto da Sh'howna, un'anziana del villaggio sparita da qualche tempo». La Donna-Satiro studia il testo con grande interesse: è chiaro che le hai dato qualcosa di molto importante. «Dobbiamo ringraziarti, straniero, per averci consegnato la

pergamena» riprende. «Il suo contenuto riguarda esclusivamente noi, ma sappi che ci hai dato qualcosa di veramente utile e meriti una ricompensa». Vi mettete a parlare del tuo viaggio (vai al **371**). Terminata la conversazione la Donna-Satiro ti ricompenserà *donandoti* certi oggetti che ti verranno portati in una borsa di pelle. Poiché le hai consegnato la pergamena non sei tenuto a *scambiarli* con gli oggetti che hai nello zaino.

526

Il vecchio sbatte le palpebre, contrae un muscolo della bocca e a poco a poco il suo cadavere riprende vita. Quando è in grado di sedersi, Farren Whyde ti guarda con un volto inespressivo: non ricorda nulla della stanza, o di te, e passa un bel po' di tempo prima che tu riesca a spiegargli tutto. «Amico mio» dice infine, «se ciò che mi dici è vero ti devo la vita. Ed anche di più, poiché tutti coloro che sono interessati all'Alleanza di Femphrey ti devono la speranza in un avvenire di pace e di prosperità. Purtroppo, però, tutti i tuoi sforzi saranno inutili se non riuscirai a riportare la corona nel tuo regno; ma forse conosco la maniera per ripagarti del tuo coraggio». Si dirige verso la sua scrivania, apre l'ultimo cassetto e prende una borsa di velluto che contiene una sfera di un limpido cristallo. Il vecchio ci guarda dentro e dice: «Se sono ancora vivi, i Samaritani possono aiutarti. Ah, sì. Ecco Pavoncella». Guardi anche tu nella sfera e vedi l'immagine di un Uomo-Uccello che impartisce ordini con aria arrabbiata. «Costei» riprende Farren Whyde, «è il capo dei Samaritani di Schinn. Loro ti aiuteranno a tornare

ad Analand perché odiano l'Arcimago quanto te. Puoi chiamarli con questo». Ti dà un fischietto d'argento. Vai all'**800**.

527

Gli Uomini-Uccello si lanciano delle occhiate e si scambiano qualche parola: è evidente che non sanno cosa fare. Approfitti della loro confusione e ti allontani. Vai al **479**.

528

Gli Uomini-Lince ti fanno grandi segni di saluto e tu acceleri il passo. Sono in tre, e sei ben lieto di vederli. Nel tuo regno gli Uomini-Lince hanno il compito di sorvegliare i confini, poiché hanno la vista eccezionalmente sviluppata. Tuttavia diventi nuovamente sospettoso: cosa sono venuti a fare qui a Mampang? Uno di loro ti prende il braccio e dice: «Ti abbiamo visto arrivare nel cortile e abbiamo pensato che era meglio avvisarti dei pericoli che ti attendono. Uno straniero come te corre dei grossi rischi. Comunque non intendiamo farti un favore, vogliamo essere pagati per il nostro aiuto. I nostri consigli costano 3 Pezzi d'Oro». Se intendi accettare la loro proposta vai al **459**; se rispondi che non hai bisogno d'aiuto vai al **181**.

529

I tuoi sforzi sono inutili: le guardie ti stringono più forte i polsi. Non ti resta che smettere di dibatterti e affrontare il capitano. Vai al **508**.

530

Non c'è nessun sentiero che permette di arrivare al grande nido; devi arrampicarti sulla parete rocciosa facendo attenzione a non far cadere nessuno dei tuoi oggetti. Un paio di volte i piedi ti scivolano sulla roccia facendo cadere dei detriti sul sentiero sottostante, ma alla fine raggiungi la cima. Come sospettavi, si tratta di un enorme nido, grande come quello di un'aquila, ed è possibile che nasconda degli oggetti interessanti. Vuoi ispezionarlo (vai al **477**) o temi di incontrare una delle creature che lo abitano e torni sul sentiero per rimetterti in marcia (vai al **36**)?

531

«Dieci Pezzi d'Oro, eh?» esclama l'Orco con grande interesse. «E cosa vuoi sapere in cambio?» Vuoi cominciare complimentandoti con lui per la bellezza della camera delle torture, e poi gli chiedi cosa sa sulle porte di Throben (vai al **215**); o gli chiedi qual è la sua tortura preferita, e poi gli domandi dove puoi trovare l'Arcimago (vai al **143**)?

532

Le guardie sono intente a giocare uno strano gioco; avvicinandoti ti viene in mente che rischi troppo andando da quella parte, ma se decidi ora di cambiare direzione attirerai sicuramente i loro sospetti. Per il momento le guardie non ti hanno notato, e resti ad osservarle mentre tirano delle frecce contro un bersaglio infisso al muro. Mentre avanzi ancora di qualche passo una delle guardie si prepara ad andarsene, e le altre sembrano cercare di convincerla a rimanere, ma

(fig. 31) Vedi una figura femminile, immobile

senza riuscirci. Solo adesso le guardie si accorgono di te, e ti fanno dei cenni: vogliono che tu ti unisca a loro per rimpiazzare il giocatore mancante. Vuoi avvicinarti ancora per vedere a cosa stanno giocando (vai al **461**) o spieghi che sei molto occupato e prosegui per la tua strada (vai al **294**)?

533

Sperando che chiunque si trovi nella stanza non sia in grado di individuarti, sfoderi l'arma nel caso dovessi difenderti. Il tuo stratagemma avrà successo? Vai al **15**.

534 *(fig. 31)*

Ti avvicini con prudenza alla grotta e ti fermi qualche istante davanti all'entrata, per esaminare meglio le impronte. Ti senti un po' più sollevato quando vedi che non sono fresche, ma a giudicare dal numero capisci che devono appartenere a due o tre creature di chissà che specie. A questo punto sbirci all'interno: da quel che riesci a vedere la grotta è abbastanza profonda, comunque è vuota. Con l'arma alla mano decidi di esplorarla, ma appena entri vedi qualcosa che ti fa fermare di scatto: seduta su una roccia, ed appoggiata alla parete, c'è una creatura nuda e dai sembianti umani, che rimane immobile. Ha una folta chioma che le scende giù per la schiena e fortunatamente ti volta le spalle, altrimenti ti avrebbe già notato. Gridi per attirare l'attenzione di questa creatura (vai al **309**); la attacchi prima che abbia il tempo di reagire (vai al **202**) o la lasci in pace e cerchi un altro posto dove ripararti (vai al **169**)?

535

«C'è solo un modo per entrare nel torrione centrale» dice, «ma se non conosci il segreto delle porte di Throben temo che non riuscirai mai ad entrare, poiché sono protette dalla magia della Gilda dei Negromanti di Throben. Sono chiuse con un incantesimo ed ognuna ha il suo segreto. Certe si aprono con una chiave, altre con una parola segreta, ma se non sai come fare non riuscirai mai ad aprirle». È ansiosa di andare a nascondere il suo prezioso Pezzo d'Oro, quindi la ringrazi per l'informazione e vai all'**8**.

536

Replichi in tono di sfida che è proprio il commento che ti aspettavi da creature ignoranti come loro. La reazione è immediata: i tre balzano in piedi, pronti all'attacco. Puoi sia impugnare l'arma ed attaccarli (vai al **510**) che ricorrere alla magia:

NAP	MAG	HOW	NIF	POP
727	**793**	**614**	**671**	**775**

537

Ti chini sul corpo del vecchio e lo aspergi con l'acqua incantata, poi aspetti per vedere che effetto fa su Farren Whyde. Vai al **526**.

538

La porta si muove lentamente, e appena è abbastanza aperta la varchi: c'è un corto passaggio che si dirama in due direzioni. A sinistra finisce con una solida porta di legno che sembra essere l'entrata principale, ma sfortunatamente è sorvegliata da due Uomini-Uccello

che ridono e parlano tra loro. Non ti hanno notato. Dopo qualche istante la porta si apre e qualcuno fa cenno ai guardiani di entrare. Potrebbe essere il momento buono per cercare di attraversare a tua volta la porta, ma dovresti affrontare degli Uomini-Uccello e potrebbe essere pericoloso. A destra il passaggio conduce ad una porta più piccola, dalla quale provengono dei rumori di voci e di pentole, mentre da una finestrella esce del vapore. Che si tratti di un'entrata di servizio? Da che parte vai? Ti dirigi a sinistra rischiando di incontrare gli Uomini-Uccello (vai al **565**) o preferisci esaminare l'altra porta (vai al **492**)?

539

Segui il sentiero, che scende per un certo tratto il fianco della montagna e poi attraversa un altopiano roccioso. Dietro una curva trovi un tunnel alla cui uscita c'è una biforcazione. Se vuoi continuare diritto lungo il sentiero vai al **59**. Alla tua sinistra, invece, c'è un sentiero che prosegue lungo una cornice rocciosa; di fronte a questa ce n'è un'altra, ma i due lati della montagna sono separati da un crepaccio; è troppo largo per poter saltare dall'altra parte, ma c'è una corda che pende dall'alto. Probabilmente serve perché i viandanti possano raggiungere l'altro lato. Se desideri ispezionare la corda vai al **323**.

540

L'incantesimo fa effetto lentamente, troppo lentamente. Quando cominci a sollevarti il Demone si è già formato completamente, e fa un balzo verso di te agitando un'enorme mano dotata di artigli. Ti colpisce al

petto e ti fa cadere a terra urlando di dolore, mentre il sangue ti macchia la tunica. Ma le tue pene non durano a lungo: dopo qualche istante il piede nero dell'enorme bestiaccia si abbatte sulla tua testa. Fortunatamente non senti lo scricchiolio del cranio che si fracassa...

541

Ti servi del ramoscello per aprire la porta: le fiamme si alzano con maggior potenza e il calore ti investe il viso. Con determinazione fai un balzo in avanti; sei stato molto coraggioso, ma anche imprudente: ti trovi proprio in mezzo al fuoco e le fiamme ti bruciano gli abiti e i capelli costringendoti ad urlare di dolore. Fortunatamente la tua morte è rapida.

542

Gli occhi del grassone si mettono a brillare quando apri la borsa e gli porgi 1 Pezzo d'Oro. «Grazie amico, grazie! Dove eravamo rimasti?» Allora cominci a fargli domande sulla fortezza, ma lui alza la mano e ti interrompe: «Prima di iniziare a parlare gradiresti una tazza di tè?» Vuoi prendere il tè con lui (vai al **238**), o gli dici che non hai sete (vai al **292**)?

543

La creatura è in punto di morte, ma con un ultimo sforzo alza la testa verso il cielo per lanciare un grido d'allarme. Appena ti accorgi di cosa ha intenzione di fare, ti precipiti sull'Uomo-Uccello e gli tagli la gola appena in tempo: il suo grido si smorza e la testa ricade al suolo. Ti concedi un paio di minuti di riposo, per poi ripartire seguendo il sentiero. Vai al **441**.

544

Senti un dolore lancinante alla spalla e ti accorgi che sotto l'ascella si sta formando una protuberanza. Il dolore sparisce solo quando un terzo braccio si è formato accanto a quello con cui usi impugnare l'arma. La sofferenza ti fa perdere 2 punti di Resistenza, ma grazie al nuovo arto sei in grado di usare due armi, e d'ora in poi in battaglia combatti per due. Ora lascia la cucina uscendo da una porta sul retro (vai al **448**).

545

Le due Donne-Satiro si arrampicano sulle rocce per una ventina di minuti, poi si fermano per darti il tempo di raggiungerle. Con le loro zampe di capra sono molto più agili di te e ti guardano divertite mentre arrivi ansimando; poi una di loro punta l'indice in direzione di un cornicione di roccia che corre lungo il fianco della montagna, evidentemente è il loro villaggio. Una mezza dozzina di altre Donne-Satiro sono di guardia davanti all'entrata di diverse caverne scavate nella roccia. Nel centro della parete rocciosa c'è la caverna più grande, ed è lì che le due creature ti conducono. Quando siete quasi arrivati all'entrata due sentinelle fanno un passo avanti, ma Sh'haarzha, una delle tue due accompagnatrici, ordina alle sentinelle di spostarsi. «Costui è un nomade» dice, «un viaggiatore che deve vedere Sh'houri». Le guardie ti fanno entrare in una caverna ben illuminata con delle torce; delle grotte più piccole si diramano dall'entrata principale e da una di queste esce una Donna-Satiro più vecchia delle altre. Le chiedi cosa vuole sapere sul tuo viaggio e sulle terre al di fuori dello Xamen (vai al **371**); le par-

li di Sh'himbli, a condizione che tu la conosca (vai al **354**); o aspetti per sapere cos'ha intenzione di chiederti (vai al **29**)?

546

Tasti il muro di pietra, cercando un indizio che ti permetta di scoprire il passaggio segreto, ma non trovi niente. Se desideri pronunciare una parola segreta scegli una delle seguenti:

Alaralatanalara? Vai al **317.**
Ganthankamonta? Vai al **343.**

Se non desideri pronunciare nessuna delle due, vai al **486.**

547

La porta è chiusa a chiave, e quindi decidi di provare con l'altra. Vai al **263.**

548

Il vecchio fa schioccare le dita e grida qualcosa al giaguaro. Al suo comando la creatura scopre i denti. Devi combattere:

Giaguaro Abilità 8 Resistenza 7

Se uccidi la creatura vai al **146**; se decidi di difenderti senza l'intenzione di ammazzarla, vai al **205** quando la sua Resistenza sarà inferiore a 2.

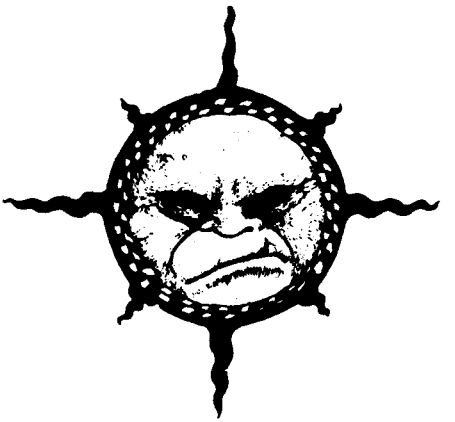
549

«Questo è un insulto!» grida la creatura che ti aveva fatto la domanda. «Non solo questo sciagurato osa mentire, poiché se costui è di Kharé io sono l'Arcima-

go in persona, ma ha il coraggio di chiamare il sacerdote di Slangg col nome di un assassino!» È evidente che non hai indovinato. Vai al **12**.

550

Puoi tornare indietro per cercare di aprire l'altra porta nel corridoio (vai al **517**), o esaminare un'altra porta situata nel muro della stanza in cui ti trovi, proprio accanto a quella d'entrata (vai al **573**). La creatura calva ti lancia un'occhiata scaltra...



551 *(fig. 32)*

Ora ti trovi dall'altro lato del crepaccio, in direzione della fortezza. Segui il sentiero finché non odi un rimbombo che ti fa fermare di scatto. Ti guardi intorno: davanti e dietro non c'è nulla di particolare, ma quando ti volti a destra rimani agghiacciato. Delle rocce si stanno sgretolando e stanno franando proprio verso di te: devi prendere una decisione immediata. Ti metti a correre in avanti sperando di riuscire a metterti in

(fig. 32) Una frana sta precipitando sul sentiero!

salvo prima che i blocchi di pietra cadano (vai al **368**); o prendi coraggio e salti oltre il crepaccio, verso sinistra, per tornare sul sentiero originale (vai al **400**)? Puoi anche ricorrere alla magia, ma se il tuo incantesimo non dovesse funzionare non ti rimarrà tempo per fuggire:

NIF	HUF	ZIP	WAL	ROK
624	**731**	**654**	**751**	**617**

552

Si alza e grida una sola parola: «Guardie!» Improvvisamente una porta nascosta si apre nel muro che sta alle tue spalle, e tre guardie si precipitano nella stanza. Non hai nemmeno il tempo di reagire: ti catturano e ti spingono verso una scala stretta che porta in cima alla torre, poi aprono con la chiave una porta che sta in cima alla scala e ti gettano in una stanza. Vai al **4**.

553

Impugni l'arma, apri la porta e fai irruzione nella stanza. Due guardie, sporche e coi capelli irsuti, sono sedute ad un tavolo. La tua irruzione improvvisa le ha lasciate interdette: balzano in piedi ed afferrano la spada. Poiché le hai colte di sorpresa ti trovi in una posizione di vantaggio: e cioè se la tua Forza d'Attacco e quella del tuo avversario sono uguali, comportati come se la tua fosse maggiore. Ora vai al **453** se vuoi combattere, altrimenti ricorri alla magia:

RAP	RES	YAZ	RAZ	GUM
738	**641**	**688**	**765**	**756**

554

Avanzi con precauzione nella stanza: per fare i prossimi passi vai al **249,** al **227** o al **100**.

555

Ti siedi vicino alla gogna per aiutarlo a mangiare, e intanto gli chiedi per quale motivo è stato messo lì. «Non è stata colpa mia» sospira. «È che ho la lingua lunga. Talvolta dopo un paio di boccali di birra perdo il controllo; non è la prima volta che mi metto nei pasticci per aver parlato troppo». Ti chiedi se questa creatura è in grado di darti delle informazioni utili. «E tu?» domanda. «Si vede che non sei di Mampang. Come mai sei venuto nella fortezza? Sei uno degli spadaccini dell'Arcimago?» Si interrompe bruscamente, come se si fosse accorto che sta ricominciando a parlare troppo: non riuscirai a convincerlo a continuare. Cerchi di persuaderlo a continuare proponendogli di liberarlo (vai al **362**) o lo minacci affinché ti dica qualcosa di più sugli "spadaccini" (vai al **444**)?

556

Scivoli a terra cercando di fare meno rumore possibile, ed avanzi verso la porta, quando ti trovi faccia a faccia con una guardia armata di tutto punto. È sorpresa quanto te e si mette a gridare. Immediatamente ti trovi circondato da quattro guardie; devi affrontarle. Se le attacchi vai al **40**; se preferisci ricorrere ad un incantesimo, scegline uno tra i seguenti:

WOK	DUM	FOG	TEL	DIM
636	**718**	**766**	**599**	**656**

557

«Come osi rifiutare?» replica l'Orco mettendosi a ridere. «Credi di avere altra scelta? Ma poiché hai deciso così avrai quello che ti meriti». Fa schioccare la frusta ed avanza; sfoderi l'arma (vai al **270**) o ricorri alla magia?

POP	ZIP	SUN	TEL	NIF
676	**619**	**770**	**592**	**709**

558

La creatura crolla ai tuoi piedi, e tu esci dalla grotta per prendere una boccata d'aria fresca. Ti riposi per un paio di minuti poi torni nella grotta per mangiare. Ben presto cala la notte, quindi decidi di prepararti a dormire prima che sia buio del tutto. Vai al **384**.

559

Dopo un po' la creatura smette di gemere e si lascia cadere in un angolo, immobile. Ti arrischi ad ispezionare la stanza (vai al **51**) o preferisci rimetterti in cammino (vai al **96**)?

560

Una catena si mette a tintinnare, e un istante più tardi una strana faccia appare dietro la porta: è calva e senza barba, ha le spalle larghe e ti lancia un'occhiata poco rassicurante. Ti scusi per averla disturbata (vai al **466**) o rispondi al suo saluto aggressivo ringhiando qualcosa (vai al **506**)?

561

Appena ti sei ripreso dall'emozione dai un'occhiata in giro: il pavimento è coperto di paglia, e ci sono delle carte geografiche appese alle pareti. Alcune sono carte astronomiche, e c'è uno strano apparecchio installato davanti alla finestra, puntato verso il cielo. In fondo alla stanza un personaggio esile, dai capelli neri e ispidi sta seduto ad un tavolo. Ti guarda da sotto gli occhiali a mezzaluna e ti rivolge un sorriso sinistro. Che sia l'Arcimago in persona? «Vediamo un po' chi si è lasciato prendere in trappola!» dice. «Come se non lo sapessi: *l'Uomo di Analand!* Mi domando come hai fatto ad arrivare fin qui. Ti faccio i complimenti per la tua abilità e il tuo coraggio, amico mio. Ma la tua fortuna è ormai giunta alla fine». Rispondi in tono di sfida che la tua missione non sarà terminata finché la Corona dei Re non sarà al suo posto, nelle mani dei guardiani di Analand. «Ah, già!» riprende. «La Corona dei Re! Cosa ne dici se te la do, a patto che tu te ne vada per sempre? Desidero liberarmi di quel maledetto oggetto». È una strana offerta. Accetti e gli chiedi la corona (vai al **138**), preferisci sfoderare l'arma e combatterlo (vai al **162**) o ricorri alla magia?

GOB	MAG	FIX	KID	WOK
730	**687**	**786**	**706**	**650**

562

La trasformazione che subisci provoca il disordine dei tuoi organi interni: non riesci a sopravvivere. Dopo una lunga agonia muori sul pavimento della dispensa di Throg.

563

La guardia crolla a terra, e tu ti fermi un istante per riprendere fiato; ma la porta si apre di nuovo ed un'altra guardia avanza verso di te con la spada in mano. Devi combattere:

Seconda Guardia	Abilità 7	Resistenza 7

Se riesci a sconfiggerla puoi aprire la porta ed ispezionare la stanza (vai al **44**). Se decidi che sia meglio andarsene, e ti dirigi verso la doppia porta, vai al **176**.

564

La borsa contiene dei frutti con delle proprietà curative. Puoi prenderne quattro, ma per ogni pezzo che prendi devi privarti di uno degli oggetti che hai nello zaino (esclusi oro e provviste). Ciascun frutto fa effetto una volta sola e quando lo mangi ti fa guadagnare 4 punti di Resistenza. Puoi mangiarlo quando preferisci, tranne che in combattimento. Trovi anche una bottiglia tappata: se vuoi scambiare qualcosa per questo oggetto vai al **503**; in caso contrario prendi i frutti che vuoi e saluta le Donne-Satiro (vai al **441**).

565

Sgusci verso la porta e tendi l'orecchio, cercando di capire dove si trovano gli Uomini-Uccello. Senti delle voci, ma ti sembrano sufficientemente lontane dalla porta; quindi la apri ed avanzi. Ti trovi in una larga galleria che si inoltra all'interno della fortezza. Su entrambi i lati ci sono delle porte, alcune delle quali sono aperte. Dietro la porta dalla quale sei entrato c'è una rastrelliera dove sono state lasciate diverse spade.

(fig. 33) Ti avvicini con curiosità a quelle figure familiari

Se non hai un'arma puoi prenderne una. Improvvisamente senti un rumore di passi proveniente dal fondo del corridoio: sta arrivando qualcuno! Scegli la porta più vicina a sinistra (vai al **161**) o la più vicina a destra (vai al **511**)?

566

Segui il corridoio, esci e ti ritrovi nell'ingresso. Vuoi dirigerti verso la doppia porta alla tua sinistra (vai al **472**), o cerchi di aprire la porta che si trova dall'altra parte del passaggio (vai al **493**)?

567

La tua battuta serve solo a farli arrabbiare ancora di più: «Non osare parlarci delle nostre madri. Sono stati i nostri padri ad insegnarci a cacciare e a difenderci». Avanzano verso di te; Vuoi cercare di continuare la conversazione (vai al **471**)? In caso contrario sei costretto ad impugnare l'arma e combattere (vai al **462**) o a ricorrere alla magia:

YAZ	MUD	DUM	GOD	NAP
758	**605**	**790**	**707**	**647**

568 *(fig. 33)*

Gli Uomini-Lince ti fanno dei grandi cenni amichevoli e tu acceleri il passo. Sono in tre, e quando ti trovi in loro presenza provi una strana sensazione di conforto: nella tua patria, infatti, gli Uomini-Lince hanno il compito di sorvegliare le frontiere di Analand poiché hanno la vista eccezionalmente sviluppata. Tuttavia dei dubbi ti assalgono nuovamente: cosa fanno qui a Mampang? Uno di loro ti tira per le braccia e dice:

«Ti abbiamo riconosciuto quando hai attraversato la porta di Throben! Non sei al corrente che ti stanno aspettando, uomo di Analand? Fin dal ritorno del primo serpente l'Arcimago attende il tuo arrivo. Noi possiamo aiutarti a travestirti. Ecco, indossa questa tunica». Ti porge una pesante tunica che si allaccia con due grosse corde. Accetti l'offerta e indossi l'abito (vai al **104**)? Credi che sia meglio essere più prudente e rifiuti il loro aiuto (vai al **131**)? O preferisci attaccarli (vai al **90**)?

569

Riesci a leggere nei pensieri dell'Orco: sta immaginando tutti i supplizi che vorrebbe infliggerti, e tu non li trovi per nulla divertenti. Inoltre riesci a percepire alcuni tratti del carattere dell'Orco: è particolarmente orgoglioso della sua sala di torture, e ciò è dimostrato dall'ordine che vi regna. Forse adulandolo un po' riuscirai ad ottenere qualcosa: gli fai i complimenti per la bellezza della camera. Vai al **215**.

570

Gli Occhi-Rossi si scambiano delle occhiate. «Come sospettavo» dice colui che ti aveva posto la domanda. «Tu non sei affatto di Kharé. Quest'impostore ha bisogno di qualcuno che si prenda cura di lui: vediamo un po' il colore del suo sangue!» Evidentemente non hai dato la risposta esatta. Vai al **12**.

571

Attraversi di corsa la stanza in direzione della porta, ma la tua fretta ha attirato l'attenzione dei Goblin, che

reagiscono immediatamente. Uno si alza di scatto e avanza verso di te: ha il braccio destro molto più grande e muscoloso dell'altro, e inoltre la sua gamba sinistra è due volte più grossa di quella destra. La creatura ti sbarra il passo e digrigna i denti. Vai al **332**.

572

Ti lasci scivolare al suolo facendo meno rumore possibile, e dai un'occhiata alle guardie che sono ancora occupate ad esaminare il passaggio. Riesci comunque ad attraversare la porta senza inconvenienti e penetri nella fortezza. Vai al **129**.

573

La porta si apre su un piccolo corridoio, con una finestra situata nella parete destra che rischiara il passaggio. Guardando da questa finestra vedi la base di un'alta torre situata dall'altra parte del giardino. Nel muro di sinistra c'è una porta che puoi cercare di aprire andando al **517**. Altrimenti devi arrivare in fondo al corridoio per provare ad attraversare un'altra porta (vai al **194**).

574

All'interno della grotta trovi un terreno soffice, l'ideale per distendersi comodamente e riposare: usi lo zaino come cuscino e ti sistemi. Ripensi agli avvenimenti della giornata e ti rendi conto di essere davvero stanco; hai rischiato la vita ed il successo della tua missione ogni volta che hai combattuto contro i messaggeri dell'Arcimago, e finora sei stato davvero fortunato.

Questi pensieri ti confortano e ben presto scivoli nel sonno. Sfortunatamente però non riuscirai a riposare indisturbato: tu non lo sai ancora, ma la tua decisione di passare la notte qui non è stata per nulla originale, poiché un'enorme Moffetta aveva già scelto la grotta come tana. La creatura, che stava dormendo, si sveglia a causa del tuo odore, e vedendo che un intruso si è insediato nel suo territorio si lancia su di te, mordendoti alla gola. Pochi secondi prima di morire spalanchi gli occhi e fai appena in tempo a vedere i selvaggi artigli della creatura che ti straziano il collo...

575

Jann scuote il capo, ma ti augura ugualmente buona fortuna mentre ti avvicini alla finestra. Riponendo tutte le speranze sulla riuscita del tuo incantesimo, sali sul cornicione. Guardi verso il basso: devi saltare da un'altezza impressionante, ma ti fai coraggio e ti butti. In altre situazioni il tuo piano avrebbe funzionato a meraviglia, e saresti sceso lentamente ed incolume a terra. Ma a tua insaputa l'incantesimo non fa effetto: le Minimiti sono dotate di un'aura protettiva che neutralizza l'effetto di qualsiasi incantesimo, tranne di quelli più potenti, quando chi se ne serve si trova in loro presenza. Tutto il tuo coraggio non è servito a nulla: il vento disperde lontano le tue grida mentre cadi sempre più giù, finché il tuo corpo va a schiantarsi al suolo...

576

Mentre cerchi di curarti la terza ferita, il Mucalitto si piega verso di te, solleva la proboscide e ti alita sul

viso. L'odore è terribile. Tossisci e tieni il braccio davanti alla faccia prima di tirare l'ultimo respiro: il fiato dei Mucalitti è un veleno mortale per qualsiasi creatura. Con un sorriso soddisfatto il mostro ti guarda mentre crolli al suolo ...

577

Le due guardie giacciono morte ai tuoi piedi, ma la tua situazione è disperata: sono riuscite a far scattare l'allarme! Col cuore in gola guardi in direzione della fortezza e vedi delle enormi creature alate che si dirigono verso di te. Sono degli Uomini-Uccello! Sono troppo numerosi per pensare di combatterli; quindi torni a tutta velocità verso il passaggio, ma il suolo si mette a tremare ed una pesante saracinesca sale dal terreno e ti sbarra la strada. Ti volti in fretta per correre nell'altra direzione, ma il suolo si apre di nuovo: proprio mentre stai cercando si superare l'apertura con un salto, vieni bloccato da una seconda saracinesca. Le punte ti penetrano nella gamba e ti fanno gridare di dolore, e la tua sorte è segnata: sei ferito seriamente e tra pochi secondi gli Uomini-Uccello ti avranno raggiunto. La tua missione è fallita ...

578

I tre si scambiano delle occhiatacce, e uno dice: «E così sei di Analand!» Poi parlottano a bassa voce tra di loro ed infine si rivolgono nuovamente a te: «Se sei di Analand avrai sicuramente sentito parlare della Corona dei Re. Ti interessa?»

Rispondi che non sei per nulla interessato alla corona, e chiedi se possono dirti le ultime novità sull'Arcima-

(fig. 34) Sul piedestallo c'è una statua di marmo

go e i suoi seguaci (vai al **68**); o ammetti che ti interessa molto e chiedi perché te l'hanno chiesto (vai all'**82**)?

579

La torre della prigione svanisce, mentre tu vieni trasportato nello spazio. Quando l'effetto dell'incantesimo finisce ti trovi nuovamente nella realtà, e i tuoi piedi riprendono contatto col suolo. Allora ti lasci sfuggire un'imprecazione: sei atterrato in una palude, e l'acqua ti sta entrando negli stivali! Improvvisamente un rumore ti mette in guardia: sta arrivando qualcuno! Vai al paragrafo **136** del terzo libro della serie «Sortilegio».

580 *(fig. 34)*

La porta si apre e penetri in una grande stanza, nelle cui pareti sono scavate delle alcove. Delle torce disposte sulle pareti rischiarano flebilmente la stanza con le loro fiammelle vacillanti; il pavimento è di marmo, come i muri, e in fondo alla stanza c'è una grande doppia porta. Qui dentro non c'è nessuno, ma al centro del pavimento c'è un piedistallo alto meno di un metro sul quale c'è una statua, anch'essa di marmo. È rivolta verso di te, ma nella penombra riesci a malapena a distinguerne i contorni. È della taglia di un grosso cane o di una pecora. Nella stanza non c'è nient'altro. Attraversi la stanza in direzione della doppia porta (vai al **504**) o ricorri alla magia?

SUN	FAL	SAP	MUD	ROK
705	**595**	**659**	**719**	**771**

581

I Goblin appaiono dove hai gettato i denti, e aspettano le tue istruzioni. Dai l'ordine di catturare l'uomo dietro alla scrivania, che era rimasto a guardare intensamente i Goblin mentre si materializzavano. Quando avanzano verso di lui egli pronuncia a sua volta una formula, e prima che i tuoi Goblin siano riusciti a fare un altro passo crea un pari numero di Hobgoblin armati ai quali dà ordine di attaccare. Tra i due gruppi scoppia una violenta battaglia, ma purtroppo le tue creature non sono all'altezza dei loro avversari: combattono valorosamente, ma vengono ben presto sconfitti. Allora l'uomo dai capelli irsuti sorride, e ti guarda. Vai al **552.**

582

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed una grande palla di fuoco si forma nella tua mano. La getti con forza sulla creatura, mirando al petto. Il colpo va a segno e il Demone emette un forte muggito quando il suo corpo prende fuoco. Sei stato fortunato: il Demone non era riuscito a formarsi completamente; in caso contrario anche un'arma così potente sarebbe stata inefficace contro di lui. Guardi il Demone che agita le braccia e le gambe cercando di spegnere le fiamme che lo consumano e a poco a poco i suoi gesti diventano più lenti. Vai al **351.**

583

Il fruscio si interrompe, poi riprende e si placa nuovamente. Improvvisamente senti un rumore metallico, come se fosse stata pizzicata la corda di un arco. Non riesci a capire cos'è successo perché è troppo buio per

vedere, una cosa è certa: in questa stanza sei in pericolo. Decidi di avviarti verso la porta, coperto dai tuoi cinque sosia. Riesci a raggiungere la porta, ma senti altri due rumori simili ai precedenti e capisci che sono stati lanciati dei proiettili. Comunque ti chiudi la porta alle spalle, torni all'entrata e cerchi di aprire l'altra porta. Vai al **18**.

584

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto (vai al **769**). Se possiedi l'anello in questione mettilo al dito e pronuncia la formula: sotto gli occhi meravigliati dei tuoi aggressori, sparisci per ricomparire davanti all'Occhio-Rosso che era partito di corsa. Costui inciampa su di te e cadete entrambi. Nel frattempo gli altri capiscono cos'è successo e si precipitano ad aiutare il loro compagno. Vai al **12**.

585

Aspetti che l'incantesimo faccia effetto, ma non succede nulla. Sei sicuro di aver pronunciato la formula correttamente, ma per qualche motivo non ha funzionato. Torna al **98** per fare la prossima mossa.

586

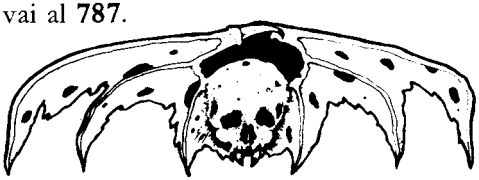
Cosa intendi fare? Desideri avvicinarti al pilastro per esaminare le armi (vai al **383**)? Avanzi in direzione della doppia porta (vai al **397**)? O ti dirigi nell'angolo del muro per cercare di aprire la porticina (vai al **519**)?

587

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale o del succo di mirtillo? Se non ne hai, l'incantesimo non fa effetto. Se possiedi uno dei due, pronuncia la formula per riportare la tua Resistenza al punteggio *iniziale*. Vai al **245**.

588

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e uno degli Uomini-Lince ne approfitta per colpirti velocemente: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **110**. Se possiedi la calotta vai al **787**.



589

Pronunci la formula tenendo lo specchio davanti all'entrata della grotta; all'improvviso l'urlo si fa sentire nuovamente, seguito da un secondo. Sembra che si stia preannunciando un combattimento, ma poi qualcosa esce correndo dalla grotta passandoti davanti. È una piccola palla di pelliccia, grande quanto un cavolo, che si muove su due piedi tozzi; questa creatura è inseguita da un'altra, identica alla prima, che è stata creata dal tuo specchio. Si tratta di due esemplari di Jib-Jib che spariscono tra i cespugli. Entri nella grotta, che sembra essere poco profonda. Vuoi mangiare (vai al **99**); ti metti a quattro zampe (a causa dell'altezza della grotta) per esplorarne il fondo (vai al **14**); o ti stendi e ti metti a dormire (vai al **384**)?

590

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai non puoi ricorrere a questa formula; gli Occhi-Rossi attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **225**). Se invece possiedi dei cristalli usane quanti desideri e pronuncia la formula, poi vai al **769**.

591

Perdi 1 Punto di Resistenza. Possiedi un pendolo d'ottone? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, ma anche se disponi del pendolo in questione la formula non è appropriata, perché nella stanza non c'è nulla di vivente da poter addormentare. Hai solo perso Resistenza. Torna al **351** e fai un'altra scelta.

592

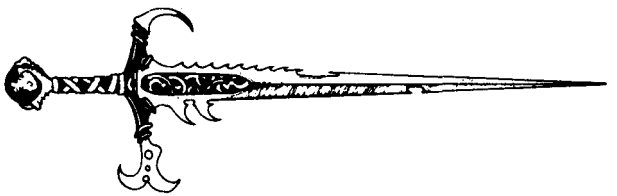
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e l'Orco ti attacca: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **270**. Se possiedi la calotta, mettila in testa e pronuncia la formula per leggere nel pensiero della creatura. Vai al **569**.

593

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, le guardie ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **145**). Se possiedi l'anello, infilalo al dito e pronuncia la formula: sotto gli occhi sconcertati del capitano e delle guardie sparisci dalla stanza e riappari all'esterno della porta. Confuse, le guardie ti cercano nella stanza, ma intanto hai il tempo di fuggire. Vai al **463**.

594

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei cinque copie della tua persona. Tira un dado: se fai 6 vai al **533**, altrimenti vai al **583**.



595

Perdi 2 punti di Resistenza. Ora sei protetto contro i rischi di cadere dall'alto: se c'è qualche fosso nella stanza non ti farai alcun male. Vai al **504**.

596

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e punti l'indice verso la serratura: un lampo di luce si sprigiona dal dito e colpisce la serratura nel centro, ma senza danneggiarla minimamente. Torna al **397** e fai un'altra scelta.

597

Getti la sabbia sul pavimento, di fronte alla creatura, e pronunci la formula creando una pozza di sabbie mobili. Aspetti un po' sperando che l'Idra si trascini verso di te passando attraverso le sabbie mobili, ma è inutile: la pozza è troppo piccola per riuscire ad intrappolare un essere così gigantesco. Vai al **65**.

598

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunciando la formula crei una palla di fuoco che si materializza nella tua mano: la lanci addosso all'Uomo-Uccello, e quando sta per raggiungere il bersaglio si divide in una dozzina di palle infuocate. La creatura non riesce ad evitarle e le piume delle sue ali prendono fuoco. Ben presto si accascia al suolo, a qualche metro di distanza. Vai al **543**.

599

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e le guardie ti attaccano facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **40**. Se possiedi la calotta mettila in testa e pronuncia la formula: ora sei in grado di leggere nel pensiero di qualsiasi guardia su cui ti concentri. Beh, forse non serviva un incantesimo: ognuno aspira ad essere il primo a trapassarti con la spada! Leggendo nei loro pensieri sei in grado di evitare i colpi, ma ti accorgi ben presto che questo incantesimo non è per nulla utile per penetrare nella fortezza, quindi sfoderi l'arma. Vai al **40**.

600

Ti metti in testa la calotta e ti concentri su una delle creature. Sta pensando di attaccarti usando il suo sguardo mortale, ma capisci anche che ha paura di aprire gli occhi. È un po' esitante, ma alla fine decide di servirsi dei suoi particolari poteri. Nello stesso istante passi all'azione: proprio mentre l'Occhio-Rosso solleva le palpebre ti sposti dalla traiettoria, ed il suo raggio infuocato colpisce il luogo in cui ti trovavi qualche secondo fa; poi, come speravi, la creatura ti segue con lo sguardo. Porti a termine il tuo piano portandoti dietro agli altri due Occhi-Rossi: quando il raggio infuocato del loro compagno li colpisce alla gola i due emettono delle grida strazianti e cadono al suolo, morti. Vedendo quanto è successo ai suoi compagni il terzo Occhio-Rosso chiude gli occhi e comincia a rabbrividire per lo spavento. Ora puoi avvicinarti per finirlo e quando tutti e tre sono morti puoi rimetterti in cammino andando al **425**.

601

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma rimani sorpreso accorgendoti che non succede niente. Forse non l'hai recitata bene, o forse c'è qualcosa che le impedisce di fare effetto. Torna al **427** e fai un'altra scelta.

602

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e l'Hobgoblin ne approfitta per infliggerti un colpo sul braccio con la mannaia. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **281**. Se possiedi la pozione medicinale pronun-

cia la formula e comincia a berla. Comunque l'Hobgloblin non resta a guardarti: ti strappa di mano la bottiglia e beve a sua volta. Guadagni 2 punti di Resistenza, ma ora devi andare al **281** tenendo presente che anche la Resistenza dell'Hobgoblin è aumentata di 4 punti grazie alla pozione magica che ha bevuto.

603

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi il gioiello d'oro necessario per far funzionare l'incantesimo non ottieni nulla, poiché questa creatura è insensibile a questo genere di magia. Vai al **65**.

604

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula che ti permette di atterrare dolcemente sul suolo. Ora vuoi saltare dalla finestra (vai al **575**), o prendi in considerazione qualcos'altro (torna al **98** e fai un'altra scelta)?

605

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Gli Uomini-Uccello attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **462**).

Se possiedi della sabbia gettala a terra e pronuncia la formula per creare una pozza di sabbie mobili davanti agli Uomini-Uccello. Una delle creature avanza e comincia ad affondare nella pozzanghera, ma chiede aiuto ai suoi compagni che non hanno nessuna difficoltà a liberarla dalla trappola, afferrandola per le spalle e prendendo il volo. Il tuo piano non ha funzionato, ma quel che è peggio è che ora gli Uomini-Uccello sono

infuriati. Attraversano la stanza e ti afferrano con i loro artigli affilati, per poi gettarti nelle sabbie mobili che tu stesso hai creato. È inutile cercare di resistere: sono in tre e ti tengono stretto. Non ti rimane più nulla da fare...

606

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione di acqua di fuoco? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e devi tornare al **516** per fare un'altra scelta. Se hai dell'acqua di fuoco usala per aumentare considerevolmente la tua forza, poi vai al **442** per affrontare la creatura. Purtroppo ti accorgi ben presto che la forza supplementare non ti è di nessun aiuto in questa circostanza, perché questo mostro possiede una Resistenza eccezionale.

607

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto; torna al **123** e fai un'altra scelta. Se possiedi la sfera in questione vai al **796**.

608

Il Demone emette un muggito quando l'acqua incantata gli brucia la schiena. Dei vapori escono dal suo corpo nel punto colpito, e tu rimani a guardarlo mentre si contorce per i dolori. Hai scelto una formula efficace? Funzionerà? Vai al **172**.

609

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla creatura: in un primo momento sembra che non succeda niente, ma poi ti accorgi che i suoi movimenti non sono più coordinati. Questa grande sagoma sembra agire in uno stato di confusione: si trascina verso un angolo sollevando la sua grande proboscide come se cercasse di colpire il soffitto. Decidi di approfittare dell'occasione per cercare di sgusciare verso una delle porte, ma improvvisamente la creatura riprende il controllo di sé e ti infligge un colpo al petto che ti fa perdere 1 punto di Resistenza. Vai al **386**.

610

Porti il flauto alla bocca e cominci a suonare, ma non riesci ad emettere neppure una nota: il capitano afferra il flauto e le guardie ti attaccano. Vai al **145** e porta a termine il combattimento. Nella confusione una delle guardie calpesta il flauto con i piedi e lo rompe. Hai perso definitivamente questo oggetto.

611

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e la Moffetta ti graffia facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **490**). Se possiedi lo specchio col telaio d'oro, vai al **663**.

612

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione di acqua di fuoco? Se non ce l'hai non succede nulla: tor-

(fig. 35) Uno di loro si avvicina sghignazzando alla colonna

na al **323** e fai un'altra scelta. Se possiedi la pozione vai al **678**.

613

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti che l'oscurità scenda sul cortile, ma non succede niente. Questo incantesimo non funziona in spazi aperti. Nel frattempo la prima guardia si precipita su di te e ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **449**.

614

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula sperando che ti arrivi un'indicazione sul modo migliore per uscire, ma sembra che qualsiasi tentativo di fuga sia inutile. Devi combattere i tuoi avversari prima di poter scappare dalla stanza. Vai al **510**.

615 *(fig. 35)*

Prendi la sfera dallo zaino e pronunci la formula. Guardandoci dentro vedi una nube bianca, e quando sparisce distingui chiaramente un cortile nel quale delle creature sono impegnate in varie occupazioni. Nel centro c'è un pilastro metallico alla cui base ci sono delle armi. Una guardia si avvicina al pilastro tendendo la spada e quando si trova a qualche centimetro di distanza l'arma comincia a vibrare tanto che deve fare degli sforzi enormi per evitar che le sfugga di mano. Con uno strattone riesce a staccarla dal pilastro e cade a terra, ridendo. I suoi compagni si raggruppano attorno a lei ridendo anche loro. Cosa significa tutto ciò? Una cosa è certa: ciò che vedi non ti è di nessun

aiuto. Ti giri e provi ad aprire la porta a sinistra (vai al **493**), quella a destra (vai al **206**) o cerchi tra gli oggetti che hai nello zaino qualcosa che potrebbe esserti utile per attraversare la doppia porta (vai al **31**)?

616

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi una calotta, indispensabile per la realizzazione di questo incantesimo, non otterrai nulla poiché nei dintorni non c'è nessuno a cui poter leggere nel pensiero. Decidi di avanzare per esaminare le armi. Vai al **383**.

617

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi della polvere di pietra, non c'è nulla che tu possa fare per arrestare la caduta delle rocce. Perdi altri 2 punti di Resistenza, e decidi di rischiare il tutto per tutto mettendoti a correre in avanti lungo il sentiero. Vai al **368**.

618

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, ma anche in caso contrario la tremenda raffica che generalmente produce non è abbastanza potente da smuovere la porta. Ora puoi avvicinarti alla porta per imitare i movimenti della creatura (vai al **483**); o dirigerti verso la porta nell'angolo del cortile (vai al **519**).

619

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. L'Orco passa all'attacco e ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **270**). Se invece possiedi un anello di metallo verde mettilo al dito e pronuncia la formula: ti senti trasportare, ma non sai dove. Questo incantesimo non è del tutto affidabile e in questo caso il risultato non è quello sperato. Sparisci e ti ritrovi qualche metro più avanti, ma in direzione dell'Orco! La tua magia lo ha fatto adirare ed ora avanza verso di te: vai al **270**.

620

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula mentre le creature rimangono a guardarti, divertite. Aspetti che ti venga data indicazione di qualche trappola, ma non ricevi nessun avvertimento. Intanto le creature diventano impazienti ed una solleva la lancia, pronta a servirsene. Avanzi verso le Donne-Satiro tenendo le mani alzate (vai al **244**) o preferisci adottare un atteggiamento di sfida (vai al **188**)?

621

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un pendolo d'ottone? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e il grassone diventa impaziente. Torna al **160** e fai un'altra scelta. Se possiedi un pendolo d'ottone, prendilo dallo zaino e pronuncia la formula. L'uomo lo guarda intensamente: sembra che l'abbia scambiato per oro! Vai al **759**.

622

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ce l'hai vai al **571**. In caso contrario annusane un po' e pronuncia la formula. Appena l'incantesimo fa effetto senti una notevole energia che si sprigiona nel tuo corpo, e hai l'impressione di poter correre più veloce del vento. Attraversi di corsa la stanza in direzione della porta, ma i Goblin sono sparpagliati un po' dappertutto ed è impossibile evitarli. Ti imbatti in una strana creatura con delle braccia enormi. Vai al **332**.

623

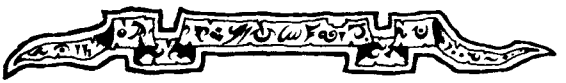
Perdi 4 punti di Resistenza. Un'enorme palla di fuoco ti si forma tra le mani; aspetti il momento buono, e appena l'Idra si trascina avanti le tiri addosso la palla colpendola proprio al centro del corpo. Il mostro sibila e ruggisce, e il suo corpo si contorce dal dolore, ma nel frattempo arrotola la coda per colpirti. Vai al **305**.

624

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e crei un odore terribile che si espande attorno a te. Possiedi un paio di tamponi per il naso? Se non ce li hai, l'odore ti fa star male tanto da costringerti ad allontanarti. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **400**. Se possiedi i tamponi puoi usarli per evitare la puzza. Comunque non hai fatto una buona scelta: devi scappare in fretta per evitare la valanga di rocce. Vai al **368**.

625

Ti metti la parrucca in testa e pronunci la formula. Senti nuovamente il grido che proviene dalla grotta, ma questa volta riesci a capirne il senso. Qualcuno sta cercando di proteggere la sua tana: parli con questo essere e scopri che si tratta di uno Jib-Jib, una piccola ed innocua creatura con una voce talmente potente da farla sembrare un animale feroce. Spieghi alla bestiolina che hai intenzione di entrare nella grotta per trascorrervi la notte, e qualche istante più tardi vedi sgattaiolare fuori una piccola palla di pelliccia, grande quanto un cavolo, che fugge frusciando tra i cespugli. Entri nella grotta, che è poco profonda. Hai intenzione di mangiare (vai al **99**); ti metti a quattro zampe (a causa dell'altezza della grotta) e ne esplori il fondo (vai al **14**); o ti sdrai per terra e ti metti a dormire (vai al **384**)?



626

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di gigante? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto; torna al **79** e fai un'altra scelta. Se possiedi il dente in questione pronuncia la formula, concentrandoti su di esso per creare un gigante in carne ed ossa. Sfortunatamente la stanza non è abbastanza grande da poterlo accogliere, ed appena la tua creazione appare va a sbattere con la testa contro il soffitto e crolla a terra, priva di sensi. Pochi istanti più tardi sparisce. Vai al **245**.

627

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e il capo degli Uomini-Lince ti infligge la prima ferita facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **110**). Se hai della polvere gialla, annusane un po' prima di pronunciare la formula: il suo effetto è tale che ti puoi muovere ad una velocità incredibile. Ora puoi scappare dagli Uomini-Lince (vai al **135**), o combatterli. Se decidi di affrontarli vai al **110** e aumenta la tua Forza d'Attacco di 3 punti per tutta la durata del combattimento.

628

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dell'acqua incantata? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: sfodera l'arma e vai al **172**. Se hai l'acqua incantata gettala sulla creatura e pronuncia la formula. Vai al **608**.

629

Sollevi lo specchio e cominci a recitare la formula, ma l'Hobgoblin non è stupida e comprende immediatamente che stai preparando una magia. I suoi sospetti ricevono conferma quando vede che la sua immagine riflessa nello specchio comincia a muoversi autonoma-

mente. Istintivamente lancia la mannaia sullo specchio e lo manda in frantumi, distruggendo anche l'immagine che si era formata all'interno. I vetri rimbalzano in tutta la stanza. Cerchi di ripararti con le mani, ma è troppo tardi: dei frammenti di vetro ti sono già penetrati negli occhi. Cadi a terra, in preda al dolore. Qui, nella dispensa di Throg, sei giunto al termine della tua missione, poiché senza la vista non riuscirai di certo a ritrovare la Corona dei Re.

630

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. In caso contrario spalmala sull'arma, che grazie alla magia diventa incredibilmente potente. La prossima volta che ti servirai di quest'arma in combattimento infliggerai al tuo avversario dei colpi che gli faranno perdere 4 punti di Resistenza invece di 2. Ora torna al **221** e fai la prossima mossa.

631

Quando l'effetto della magia svanisce, ti trovi nuovamente sulla terra. La torre della prigione è sparita e tu sei stato trasportato ai piedi di una scala a chiocciola. Alle tue spalle c'è una grande doppia porta mentre davanti a te, in cima alla scala, c'è un'altra solida porta. Sali i gradini e impugni la maniglia: gira! Vai al **321**.

632

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla serratura e aspetti, sperando di udire lo scatto che indica che il meccanismo sta agendo; ma

non senti niente, cos'è successo? Se vuoi girare la maniglia vai al **344**, altrimenti torna al **397** e fai un'altra scelta.

633

Perdi 2 punti di Resistenza. Scegli uno degli oggetti che hai nello zaino (esclusi oro e provviste) e pronuncia la formula concentrandoti su di esso: immediatamente si trasforma in uno scintillante tesoro immaginario. Lo offri alla creatura che non si mostra per nulla interessata; non sei nemmeno sicuro che sia in grado di vedere tali ricchezze. Emette un flebile suono, che però non ti dà nessuna indicazione particolare. Vuoi lasciar perdere (torna al **516** e fai un'altra scelta) o avanzi verso la creatura per cercare di sentire cos'ha da dirti (vai al **405**)?

634

Le guardie ti afferrano nuovamente le mani, ma il capitano ordina di liberarti. L'incantesimo funziona! «Dobbiamo trattare il nostro avversario con maggior rispetto!» dichiara. «Guardie, lasciateci soli». Le due creature ti liberano le braccia e alzano le spalle, e appena escono dalla stanza il capitano comincia a parlare liberamente. «Devi scusarmi per questo trattamento piuttosto brutale». Riprende a parlare, ma tu lo interrompi per dirgli che non hai tempo da perdere in convenevoli: devi riuscire a penetrare al più presto nel torrione centrale. Il capitano annuisce e acconsente a scortarti. L'idea di farti accompagnare ti infastidisce un po', ma potrebbe anche rivelarsi utile. Lasciate insieme la stanza e vi dirigete verso una grande porta situata dall'altra parte della sala. Vai al **301**.

635

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Torna al **123** e fai un'altra scelta. Se possiedi la pozione bevine una dose prima di recitare la formula: il suo effetto riporterà la tua Resistenza al livello *iniziale.* Torna al **123** e fai la prossima mossa.

636

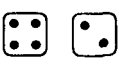
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai le guardie ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **40** per affrontarle. Se possiedi la moneta appoggiala sul polso e pronuncia la formula: uno scudo invisibile si forma immediatamente attorno al tuo braccio. Torna al **40** per affrontare le guardie tenendo presente che grazie alla difesa dello scudo puoi sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco di ciascuna guardia.

637

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. In caso contrario puoi tramutare in pietra ciò che desideri, ma a che scopo? In ogni caso torna al **351** e fai un'altra scelta.

638

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto. La Moffetta perde l'equilibrio poi avanza lentamente... molto lentamente. Cogli l'occasione per fuggire (vai al **469**) o affronti la creatura? Se vuoi combattere vai al **490** e sottrai 3 punti dalla sua Abilità.



639

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, gli Occhi-Rossi ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **769**). Se possiedi la calotta vai al **600**.

640

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai devi tornare al **193** per fare un'altra scelta. Se possiedi una sfera di cristallo vai al **615**.

641

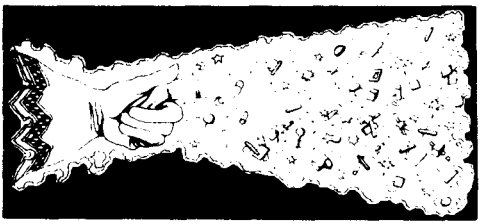
Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi l'acqua incantata, necessaria per realizzare l'incantesimo, non otterrai alcun beneficio, poiché questa formula è del tutto inappropriata in questa circostanza. Nel frattempo le guardie passano all'attacco. Perdi 3 punti di Resistenza e vai al **453**.

642

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e le guardie ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **145**). Se possiedi il flauto vai al **610**.

643

Perdi 2 punti di Resistenza. Concentrandoti sulla porta pronunci la formula ed aspetti che si apra, ma non succede nulla. Il tuo incantesimo non è sufficientemente potente da aprire l'entrata della Fortezza di Mampang. Vai al **304**.



644

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi il braccialetto d'osso necessario per l'incantesimo, non accade nulla: è molto probabile che la creatura che si trova nella stanza non sia abbastanza intelligente. Non ti resta che sfoderare l'arma ed andare al **15**.

645

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **362** e fai un'altra scelta. Se possiedi la sfera vai al **792**.

646 *(fig. 36)*

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto, e la prima guardia ti colpisce con la spada facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **394**). Se hai dei denti di Goblin gettane a terra

(fig. 36) Dal terreno schizzano fuori i Goblin

quanti vuoi e pronuncia la formula. Ciascun dente si trasforma immediatamente in un Goblin da combattimento (Abilità 5, Resistenza 5). A questo punto dai l'ordine di attaccare la guardia che si trova di fronte a te. Vai al **394**.

647

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un pendolo d'ottone? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e con un'aria molto imbarazzata fuggi in fretta dalla stanza (vai al **74**). Se possiedi il pendolo d'ottone fallo oscillare di fronte a loro e pronuncia la formula. Comunque gli Uomini-Uccello non si lasciano impressionare e balzano su di te per attaccarti. Vai al **462**.

648

Pronunci la formula e soffi nel corno del vento, provocando una tremenda raffica che si abbatte sul pilastro. Comunque il palo è ben piantato nel suolo e non si sposta nemmeno di un millimetro. Quello che è ancora più sorprendente è che neppure le armi appoggiate alla base del pilastro si sono mosse! Cosa significa tutto ciò? Vai al **586**.

649

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti che faccia effetto: qualche istante più tardi ti giunge l'avvertimento che cercare di forzare la doppia porta è una mossa imprudente. Mentre ti stai ancora chiedendo cosa è meglio fare, ti senti attratto da una delle porte laterali. Se segui il consiglio dell'incantesi-

mo vai al **493**; altrimenti puoi servirti di uno degli oggetti che hai nello zaino per tentare di aprire la doppia porta (vai al **31**); oppure puoi cercare di aprire l'altra porta (vai al **206**).

650

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Se possiedi il Pezzo d'Oro appoggialo sul polso e pronuncia la formula: attorno al tuo braccio appare immediatamente uno scudo invisibile. Se devi combattere in questa stanza, hai diritto di sottrarre 2 punti dalla Forza d'Attacco di qualsiasi creatura. In ogni caso ora sfodera l'arma e vai al **162**.

651

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai stai solo perdendo tempo, cercando di far funzionare questo incantesimo. Torna al **452** e fai un'altra scelta. Se hai i cristalli, decidi quanti ne vuoi usare e pronuncia la formula. Vai al **270**. Puoi gettare questi proiettili sull'Orco tenendo presente che riesci a colpirlo solo quando, tirando i dadi, ottieni un numero uguale o minore alla tua Abilità. Ogni colpo andato a segno gli farà perdere 1 punto di Resistenza, ma se manchi l'Orco per due volte non puoi più bersagliarlo e lui passa all'attacco.

652

Perdi 2 punti di Resistenza. Prendi un oggetto che hai nello zaino (a tua scelta), e pronunci segretamente la formula per trasformarlo in un mucchietto di tesori.

Appena lo vede il grassone spalanca gli occhi, ma è molto più interessato al denaro che al tesoro che hai creato. A questo punto cerchi di concludere un affare con lui, promettendogli dell'oro in cambio di informazioni su come penetrare nel torrione centrale: è d'accordo. Vai al **20**.

653

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, in caso contrario bevila e pronuncia la formula. Il suo potere rivitalizzante fa effetto immediatamente: puoi riportare la tua Resistenza al livello *iniziale*. Torna al **502** e decidi la prossima mossa.

654

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai le rocce ti piovono addosso e ti fanno perdere 3 punti di Resistenza (vai al **368**). Se possiedi l'anello mettilo al dito e pronuncia la formula: subito tu sparisci, e riappari un po' più lontano. Purtroppo ti accorgi di essere stato trasportato in direzione della valanga di rocce! Il solo modo per fuggire è saltare oltre il crepaccio! Vai al **400**.

655

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto; le guardie attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **394**). Se possiedi un ramoscello di giovane quercia tienilo in mano e recita la formula per bloccare le guardie. Quando le hai immobilizzate salta loro addosso con l'arma alla mano e finiscile. Vai al **495**.

656

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su una delle guardie che stanno avanzando; appena la magia fa effetto questa si ferma e si guarda attorno sconcertata: è come se non capisse cosa sta succedendo. Improvvisamente si mette a quattro zampe e inizia a ruggire come un gatto. Ora devi andare al **40** per affrontare le altre guardie, tenendo presente che non è più necessario che tu combatta contro tutte e quattro, ma solo con tre (scegli la vittima del tuo incantesimo). Tieni presente che lo stato di confusione in cui si trova la quarta guardia fa sì che agisca irrazionalmente e purtroppo durante questo combattimento riesce a portare a segno un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Sottraili dopo il quarto assalto.

657

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e riproduci cinque copie esatte della tua persona, che si dispongono attorno a te. Vi mettete a combattere tutti e sei assieme, sperando che i tuoi avversari attacchino

le copie; ma non è così, perché grazie alla loro vista eccezionalmente sviluppata gli Uomini-Lince riescono ad individuarti. Uno di loro ti attacca e ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **110**.

658

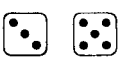
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **79** e fai un'altra scelta. Se possiedi un corno del vento usalo per creare una raffica di vento che puoi dirigere su ciò che vuoi: la sua forza tremenda distruggerà qualsiasi cosa, ma non farà nulla per aiutarti in questa situazione. Vai al **245**.

659

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula verso il centro della stanza: ora ogni creatura vivente che si trova qui dentro è indebolita ed è facile da sconfiggere. Vai al **504**.

660

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei uno scudo invisibile che si forma attorno al tuo corpo: grazie a questa protezione sei in grado di passare vicino agli Occhi-Rossi senza che ti venga fatto alcun male. Vedendo che rimani immune alle loro armi aprono gli occhi, e dei raggi infuocati si sprigionano verso di te: ma siccome sei in grado di proteggerti senza difficoltà, le creature decidono di lasciar perdere. Vai al **425**.



661

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e l'Uomo-Uccello coglie l'occasione per attaccare mentre tu non puoi difenderti: perdi 3 punti di Resistenza e vai al **450**. Se possiedi la parrucca in questione, mettila in testa e pronuncia la formula che ti permette di comunicare con l'Uomo-Uccello. Ma lui non è interessato a parlare con te: hai invaso il suo territorio! Sfodera l'arma in tutta fretta e vai al **450** prima che attacchi!

662

Perdi 4 punti di Resistenza. Un dardo di luce si sprigiona dalla punta delle tue dita e fracassa la serratura. La porta si apre su una stanza oscura: avanzi con prudenza ma al momento di varcare la soglia perdi l'equilibrio. A causa del buio non ti sei accorto che per entrare devi scendere due gradini. Vai al **112**.

663

Tenendo lo specchio davanti a te pronunci la formula. L'animale ruggisce, quando il suo doppio si materializza nello specchio e balza verso di lei: ma invece di combattere la Moffetta alza la coda e viene immediatamente imitata dal suo doppio. Allora la stanza si riempie di un odore pestilenziale e sei costretto a ritirarti in un angolo della grotta, in preda a convulsioni: perdi 4 punti di Resistenza. Ti precipiti all'esterno più in fretta possibile andando al **469**.

664

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e gli Occhi-Rossi passano all'attacco facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **769**). Se possiedi un anello di perle mettilo al dito e pronuncia la formula: diventi invisibile, e sicuro di non essere visto avanzi verso gli Occhi-Rossi con l'arma alla mano, ma c'è qualcosa che non va. Cerchi di sferrare un colpo ad una delle creature, ma questa riesce a pararlo perfettamente. A questo punto capisci di aver commesso un errore che ti è costato caro in termini di Resistenza: queste creature tengono sempre gli occhi chiusi e non hanno nessun bisogno di *vederti*! Vai al **159** per affrontare i tuoi avversari.

665

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e attendi per qualche istante, finché un odore nauseante riempie la stanza. Possiedi dei tamponi per il naso? Se li hai, servitene immediatamente o ti sentirai male. Se non li hai l'odore tremendo ti dà la nausea e ti fa perdere 3 punti di Resistenza. La puzza terribile ha un tremendo effetto sulla creatura, che crolla al suolo in un angolo della stanza in preda a convulsioni. Dopo qualche momento si immobilizza: è morta! Vai al **443**.

666

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **427** e fai un'altra scelta. Se hai della polvere gialla annusala e pronuncia la formula. Vai al **714**.

667

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **304**. Comunque anche se hai l'anello questa formula non ti è di grande aiuto: riesci a diventare invisibile, ma non ad oltrepassare la porta. Vai al **304**.

668

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: l'Hobgoblin ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **281**). Se possiedi il braccialetto mettilo al polso e pronuncia la formula: sotto gli occhi dell'Hobgoblin ti trasformi nell'Arcimago in persona; allora lei depone la sua arma e si inchina davanti a te. Le ordini di alzarsi e le racconti che stavi passando di là in incognito, per accertarti che tutto andasse secondo i tuoi ordini, e le dici che sei contento che nella sua cucina sia tutto a posto. Ti ringrazia ed indietreggia, continuando ad inchinarsi, poi si fa da parte per lasciarti uscire. Ti rimetti in cammino andando al **448**.

669

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo e devi tornare al **123** per fare un'altra scelta. Se invece hai lo specchio in questione vai al **589**.

670

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: le guardie ti attaccano e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **449**). Se hai la calotta mettila in testa e pronuncia la formula: i pensieri delle guardie ti divengono noti ma non sono una novità. Hanno intenzione di catturarti! Vai al **449** e combatti.

671

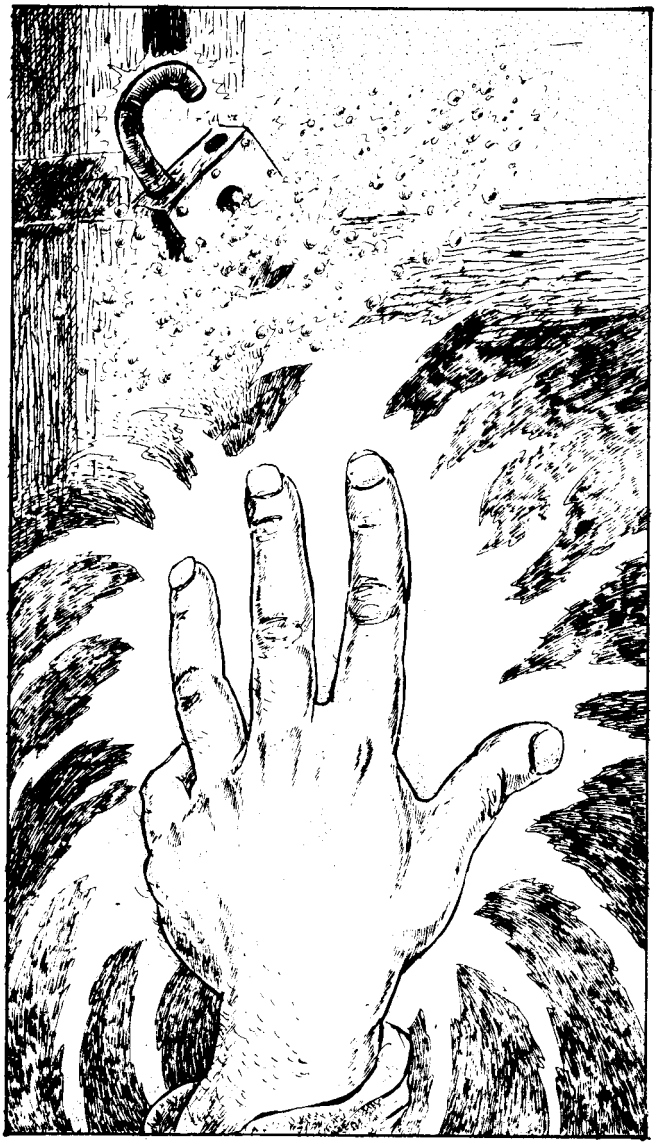
Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e dopo qualche istante una puzza tremenda riempie la stanza. Gli Elfi Neri respirano l'aria e si tengono lo stomaco. Possiedi dei tamponi per il naso? Se non li hai, sei a tua volta vittima dell'odore che hai provocato: perdi 3 punti di Resistenza e vai al **510** per combattere contro le creature quando l'odore svanisce. Se possiedi i tamponi mettili in fretta nel naso e lascia la stanza andando al **566**.

672

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se sei in possesso della polvere di pietra necessaria per realizzare questo incantesimo, esso rimane senza effetto: trovandoti al buio non sai da che parte gettare la polvere, né su chi. Decidi piuttosto di sfoderare l'arma. Vai al **15**.

673

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere gialla? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **98** e fai un'altra scelta. Se hai della polvere gialla annusane un po', poi pronuncia la formula. Vai al **585**.



(fig. 37) Il lampo di fuoco fa saltare il lucchetto

674 *(fig. 37)*

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula puntando l'indice verso la serratura: un dardo di luce si sprigiona dal tuo dito e la colpisce, aprendola. Vai al **348**.

675

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: sfodera l'arma e vai al **442**. Se hai un po' di polvere gettala sulla creatura e pronuncia la formula. In pochi secondi la sua massa informe comincia a solidificarsi e in breve tempo si è trasformata in pietra. Ti arrischi a perlustrare la stanza (vai al **51**) o riparti in tutta fretta (vai al **96**)?

676

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai, stai solo perdendo tempo cercando di far funzionare questo incantesimo; torna al **557** e fai un'altra scelta. Se hai i cristalli decidi quanti ne vuoi usare e pronuncia la formula, poi vai al **270**. Getta questi piccoli cristalli sull'Orco, ma tira i dadi ad ogni lancio: solo se ottieni un numero minore o uguale alla tua Abilità il colpo va a segno, e il tuo avversario perde 1 punto di Resistenza. Se manchi il bersaglio per due volte l'Orco passa all'attacco, e tu non puoi più tirargli altri cristalli.

677

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula mentre i Goblin ti guardano incuriositi e le tenebre calano

nella stanza. Le creature non riescono a capire cos'è successo, si mettono a gridare e a correre all'impazzata, andando a scontrarsi tra di loro. Nel frattempo sei in grado di raggiungere la porta. Ti scontri con un paio di creature, ma senza farti male. Vai al **426**.

678

Bevi la pozione, pronunci la formula e una nuova energia si sprigiona nel tuo corpo. Ti avvicini alla corda e la afferri, poi la tiri per accertarti che sia resistente, ma la tua forza è tale che la corda ti si spezza tra le mani. Ora non puoi più attraversare il crepaccio con l'aiuto della corda, quindi continua lungo il sentiero andando al **59**.

679

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su una delle due guardie (a tua scelta). Vai al **145** e porta a termine il combattimento, tenendo presente che grazie all'effetto dell'incantesimo la vittima da te designata sarà incapace di combattere e quindi non potrà prendere parte alla lotta.

680

Ti metti a guardare nella tua sfera di cristallo. «Cos'è?» domanda il grassone, ma per il momento lo ignori per concentrarti sull'immagine che si sta formando nella sfera. Puoi vedere una stanza quasi del tutto buia, rischiarata unicamente da una candela che qualcuno tiene in mano; sul pavimento ci sono delle lame affilate. Contempli la scena come se ti trovassi al posto della persona che regge la candela: procedere è difficile, ma

colui che tiene la candela riesce a raggiungere salvo una porta che si trova dall'altra parte della stanza. A questo punto la visione svanisce e il grassone ti chiede nuovamente cosa stai facendo, ma tu riponi la sfera nello zaino: è un oggetto troppo prezioso per lasciare che gli metta le mani addosso. Gli offri qualcosa che hai nello zaino (vai al **66**) o sfoderi l'arma e ti precipiti su di lui (vai al **205**)?

681

Getti la sabbia di fronte alla statua, poi pronunci la formula ed una piccola pozza di sabbie mobili si forma allora sul suolo. Ora puoi attraversare la stanza andando al **504**. Tieni presente che la magia non impedirà alla statua di raggiungerti, ma che rallenterà i suoi movimenti. Quando ti viene data l'indicazione *Tenta la Fortuna* ignorala e recati direttamente al **329**.

682

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, che però non fa effetto: nell'oscurità è impossibile concentrarsi su un particolare bersaglio. Sfodera l'arma e vai al **15**.

683

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula puntando l'indice sulla creatura, e un dardo di luce si sprigiona dal tuo dito. Incapace di completare la sua trasformazione il Demone non può far nulla per evitare il tuo attacco, e quando il dardo di luce lo colpisce la sua testa esplode come una bomba, spruzzando sangue dappertutto. Vai al **351**.

684

Riesci a leggere nei pensieri del Goblin, ma sono confusi e privi di senso. Evidentemente ti sei messo in comunicazione telepatica con un Goblin imbecille, quindi non apprendi nulla di interessante. Avanzi nella stanza recandoti al **56**.

685

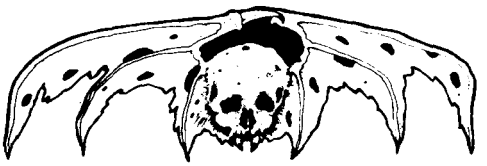
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e mentre sei occupato a pronunciare inutilmente la formula una delle Donne-Satiro getta la lancia, che ti ferisce la gamba e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Torna al **522** e fai un'altra scelta, escluse le formule magiche. Se hai una maschera nera tienila davanti al viso e pronuncia la formula: le due creature sono in preda al terrore e corrono a nascondersi dietro una grande roccia. Puoi rimetterti in viaggio andando al **441**.

686

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e la Moffetta ti infligge un colpo che ti fa perdere 3 punti di Resistenza (vai al **490**). Se possiedi il medaglione mettilo al collo e pronuncia la formula. Ben presto cominci ad alzarti in aria, ma senza impressionare per nulla la Moffetta. Comunque il soffitto della porta è basso, perciò non riesci ad alzarti di molto e la creatura ti colpisce alle gambe facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **469**.

687

Perdi 2 punti di Resistenza. Il personaggio ti osserva con interesse mentre pronunci la formula ed esclama: «Magia! Abbiamo un mago tra noi! Vediamo se la magia dell'uomo di Analad è davvero potente!» Mormora un paio di parole e punta l'indice verso una corda posata sul pavimento. Immediatamente la corda si alza in aria, si attorciglia come un serpente e sfreccia verso di te, cercando di legarti le mani. Ma il tuo incantesimo ti ha protetto, e la corda si arresta a qualche decina di centimetri da te, incapace di penetrare le tue difese. Il mago sorride: «Un incantesimo protettivo, dunque. Molto bene. In questo caso farò uso di mezzi molto meno spettacolari per imprigionarti». Vai al **552**.



688

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: una delle guardie ti colpisce e ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **453**). Se possiedi l'anello di perle mettilo al dito e attendi il momento opportuno: quando uno dei tuoi avversari alza la spada per colpirti, pronunci la formula e svanisci sotto i loro occhi sbalorditi! Sono confusi, ma giungono alla conclusione che il colpo che ti hanno inflitto è molto più potente di quanto pensassero. Nel frattempo tu ti dirigi in tutta tranquillità verso la doppia porta. Vai al **176**.

689

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula in fretta, prima che l'Idra possa attaccare, e cominci immediatamente a risentirne gli effetti. Infatti il tuo corpo comincia a crescere rapidamente fino a diventare tre volte più grande del normale. Ora sei grande come un gigante, ma continui a crescere ed hai quasi raggiunto il soffitto: al momento di combattere con l'Idra devi fare attenzione a non sbattere la testa. Comunque questo incantesimo ti dà un notevole vantaggio: vai al **65** per combattere la creatura tenendo presente che durante la lotta puoi aumentare la tua Abilità di 4 punti.

690

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula in fretta per proteggerti da eventuali magie. Vai al **281** tenendo presente che se vieni attaccato da qualche incantesimo puoi ignorarne gli effetti.

691

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e l'Orco ti attacca facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **270**). Se possiedi il gioiello solare riesci momentaneamente ad accecare l'Orco in virtù della magia, ma non gli fai alcun male. Torna al **452** e fai un'altra scelta.

692

Tieni la maschera davanti al viso e pronunci la formula. Comunque sei poco furbo se credi che un in-

cantesimo così leggero possa impressionare un Demone dell'Inframondo. Vai al **172**.

693

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci segretamente la formula, concentrandoti sul grassone che è seduto tranquillamente e ti osserva. Non riesci a capire se l'incantesimo ha fatto effetto, quindi torna al **160** e fai un'altra scelta.

694

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula per proteggerti dagli effetti di una caduta: ora intendi provare a saltare dalla finestra (vai al **575**) o hai in mente qualcos'altro (vai al **427** e fai un'altra scelta)?

695

Perdi 4 punti di Resistenza. Ti concentri sulla formula puntando il dito verso uno degli Occhi-Rossi, ma i suoi compagni si rendono conto di cosa stai facendo: vai al **769**.

696

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **98** e fai un'altra scelta. Se hai il medaglione mettilo al collo e pronuncia la formula. Vai al **585**.

697

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Torna al **123** e fai un'altra scelta. Se hai una parrucca verde vai al **625**.

698

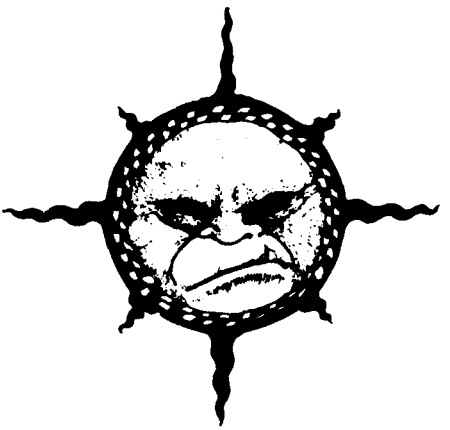
Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi il braccialetto necessario per pronunciare la formula, l'incantesimo non fa effetto; i Goblin sono troppo stupidi per comprendere qualsiasi illusione che potresti creare. Un Goblin che si trova al centro della stanza si avvicina mentre sei ancora alle prese con l'incantesimo; è una creatura grottesca con le braccia di misura diversa: il braccio destro è enorme e muscoloso, mentre quello sinistro è piuttosto minuto. Questa deformazione è presente anche nelle gambe: quella di sinistra è grande il doppio di quella destra. In un primo momento pensi che sia interessato alla tua illusione, ma non è affatto così. Te ne accorgi quando scopre i denti e ti attacca. Vai al **332**.

699

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed avanzi per affrontare gli Uomini-Lince; ora sei protetto da qualsiasi genere di incantesimo, ma i tuoi avversari non stanno usando arti magiche! Uno di loro ti coglie alla sprovvista e ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **110**.

700

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione d'acqua di fuoco? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e non ti resta che provare a forzare la serratura con l'aiuto dell'arma (vai al **505**). Se possiedi la pozione, bevila e pronuncia la formula concentrandoti sulla tua persona: dal tuo corpo si sprigiona un'enorme forza. Quando ti senti abbastanza carico afferra il lucchetto e stringilo tra le dita. Si spezza! Vai al **348**.



701

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e quando l'Uomo-Uccello ti infligge un colpo con gli artigli perdi 2 punti di Resistenza (vai al **450**). Se hai il ramoscello, tienilo in mano e pronuncia la formula concentrandoti sulla creatura. Purtroppo però l'Uomo-Uccello scende improvvisamente in picchiata e la magia non riesce a raggiungerlo. Non ti resta altro che affrontarlo andando al **450**.

702

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla porta e ben presto senti un leggero scatto che proviene dalla serratura. La porta si apre su una stanza oscura: fai un passo oltre la soglia e cadi a testa in giù! Non ti sei accorto che ci sono due scalini. Vai al **112**.

703

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei sei copie esatte della tua persona. Comunque, servendoti di questo incantesimo hai solo perso punti di Resistenza, poiché nella stanza non c'è nessun essere vivente e quindi non c'era affatto bisogno di creare questa illusione. Torna al **351** e fai un'altra scelta.

704

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: torna al **323** e fai un'altra scelta. Se possiedi una pozione medicinale o del succo di mirtillo bevine una dose e pronuncia la formula: l'effetto rinvigorente della pozione ti permette di riportare la tua Resistenza al livello *iniziale*. Ora torna al **323** e fai la prossima mossa.

705

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: torna al **580** e fai un'altra scelta. Se hai un gioiello solare, esso si mette a brillare in virtù della magia e riempie la stanza di luce. Ma nella stanza non c'è nulla di insolito. Vai al **504**.

706 *(fig. 38)*

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **552**. Se possiedi tale braccialetto mettilo al polso e pronuncia la formula, ed immediatamente la visione su cui ti stai concentrando diventa realtà: la scrivania dietro la quale è seduto il personaggio si solleva e si spacca. L'uomo fa un balzo all'indietro e rimane a guardarla mentre si trasforma in un Golem di legno. La reazione del tuo avversario è immediata: nella sua mano appare una palla infuocata che egli lancia sul Golem. La creatura di legno prende fuoco e si mette a gridare, mentre le labbra dell'uomo si aprono in un sorriso. Alza la mano e descrive un

(fig. 38) Il Golem di legno prende fuoco immediatamente

cerchio attorno al Golem in fiamme, creando delle gocce d'acqua che ben presto estinguono il fuoco. Lo guardi meravigliato e perdi la concentrazione: nello stesso istante il Golem carbonizzato si trasforma nuovamente nella scrivania. L'uomo è furioso per essere stato minacciato dalla tua magia, ed esclama: «Non intendo sopportare oltre questi trucchetti». Vai al **552**.

707

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello d'oro? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: una creatura ti attacca e ti fa perdere 3 punti di Resistenza (vai al **462**). Se possiedi un gioiello d'oro pronuncia la formula: gli Uomini-Uccello si immobilizzano e ti guardano con aria perplessa. A questo punto spieghi loro in tutta onestà che stai scappando e che apprezzeresti il loro aiuto. Gli Uomini-Uccello si mettono a ridere e ti autorizzano a nasconderti nella loro stanza. Ora provano molta simpatia per te. Quando la strada è di nuovo libera riprendi il cammino andando al **479**.

708

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi l'acqua incantata non succede proprio niente, poiché l'incantesimo non è per nulla adatto a questa circostanza. Vai al **769**.

709

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e crei un odore pestilenziale che si espande nella stanza. L'Orco arriccia il naso, e pensa che sei tu a puzzare in

questo modo! Possiedi un paio di tamponi per il naso? Se non li hai l'odore ti dà la nausea e ti fa perdere 3 punti di Resistenza; se invece li possiedi usali in fretta per tapparti le narici. A questo punto l'Orco ti chiede di andartene, poiché non riesce a sopportare l'odore; ma tu gli dici che sei disposto a farlo a condizione che ti dica tutto ciò che sa sulle porte di Throben. «Va bene, va bene» risponde. «Farò qualsiasi cosa, ma per favore fai cessare questo odore tremendo! Passa dalla porta che si trova nell'angolo, e quando arrivi ad una grande doppia porta, aperta sopra un inferno, attraversala senza esitare poiché si tratta solo di un'illusione. Ma ora vattene!» Ti ha dato un'informazione davvero utile. Se intendi seguire il suo avvertimento, la prossima volta che ti trovi davanti ad una doppia porta protetta dalle fiamme vai al paragrafo **399**, senza tener conto delle altre istruzioni che ti vengono date. Ora lascia l'Orco andando al **230**.

710

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **427** e fai un'altra scelta. Se possiedi questo gioiello mettilo al collo e pronuncia la formula: vai al **714**.

711

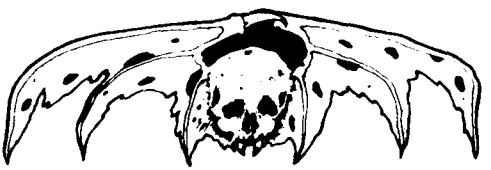
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti un'indicazione che ti riveli il modo migliore per fuggire, ma non succede niente. O l'incantesimo non ha fatto effetto o è impossibile scappare. Nel frattempo le guardie ti hanno quasi raggiunto. Vai al **449**.

712

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su di te: ora sei protetto dal rischio di una caduta, ma in questa circostanza non rischi di cadere! Devi affrontare la prima guardia andando al **394**.

713

Pronunci la formula guardando nella sfera, nella quale appare una nuvola che ben presto si dissipa per lasciare spazio ad un'immagine poco confortante: si tratta di un buon numero di guardie dai capelli irsuti che combattono contro un uomo. A poco a poco l'immagine svanisce e tu devi decidere cosa fare. Vai al **245**.



714

Aspetti che l'incantesimo faccia effetto, ma non succede niente! Sei sicurissimo di avere recitato correttamente la formula, ma per qualche motivo non ha funzionato. Vuoi provare a tendere un'imboscata alle guardie quando vengono a portarti da mangiare (vai al **476**) o decidi di aspettare che qualcuno venga a cercarti (vai al **214**)?

715

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla creatura e aspetti che faccia effetto, ma il mostro è così lento per natura che non riesci a

capire se l'incantesimo ha funzionato. Comunque questo strano essere è diventato ancora più lento: sfodera quindi l'arma per affrontarlo:

Mucalitto	Abilità 4	Resistenza 9

Se il mostro riesce ad infliggerti tre colpi nel corso del combattimento vai al **576**; se riesci a sconfiggerlo prima di aver riportato tre ferite vai al **443**.

716

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, e l'Uomo-Uccello si ferma improvvisamente e ti lancia un'occhiata indifferente, abbandonando del tutto l'idea di combattere. Se tu avessi la possibilità di raggiungerlo, questa sarebbe l'occasione buona per liberarti di lui; ma quello resta sospeso in aria, indeciso su cosa fare. Alla fine vola via e tu sei libero di rimetterti in cammino lungo il sentiero. Vai al **441**.

717

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una maschera nera? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: vai al **172**. Se hai una maschera nera pronuncia la formula e vai al **692**.

718

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ti concentri su una delle guardie, che inciampa e cade a terra a testa in giù. Si rialza, raccoglie la spada e la brandisce in aria, ma non riesce a tenerla in mano. La vittima del tuo incantesimo non è assolutamente in grado di combattere, ma ci sono altre tre guardie che

avanzano verso di te. Vai al **40** per affrontarle tenendo presente che puoi ignorarne una a tua scelta. Se riesci a sconfiggerle tutte avrai il tempo per dare il colpo di grazia a questa.

719

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della sabbia? Se non ne hai l'incantesimo non fa effetto. Torna al **580** e fai un'altra scelta. Se possiedi della sabbia vai al **681**.

720

Perdi 2 punti di Resistenza. L'incantesimo fa effetto immediatamente e l'Occhio-Rosso che ne è rimasto vittima sembra muoversi al rallentatore. Gli altri due si sono accorti che il loro compagno è stato colpito da una magia e decidono di difendersi con la più potente delle loro armi: il loro sguardo infuocato! Appena sollevano le palpebre quattro raggi di fuoco si sprigionano dai loro occhi e ti colpiscono al petto prima ancora che tu abbia il tempo di reagire. L'ultima cosa che rammenti è un intenso odore di carne bruciata: la tua!

721

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e la guardia ti attacca: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **394**. Se possiedi l'anello di perle mettilo al dito e pronuncia la formula. In virtù della magia sparisci sotto gli occhi della guardia, che dapprima si meraviglia, e poi si innervosisce poiché riesce ad udire i tuoi passi ma non può vederti. Disperata, agita la spada nell'aria

per cercare di colpirti, ma non ci riesce. Ora che è sotto l'effetto della magia non è difficile ucciderla: la colpisci al collo e metti fine alla sua vita. Vai al **495**.

722

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi la sfera di cristallo, necessaria per far funzionare questo incantesimo, non hai il tempo di servirtene. Le guardie ti assalgono nuovamente ma riesci a liberarti e ad afferrare l'arma. Vai al **145**.

723

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione di acqua di fuoco? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **383**. Se hai la pozione bevine una dose e pronuncia la formula. Appena l'incantesimo fa effetto il tuo corpo acquista un nuovo vigore, ma tutta questa forza non ti è per nulla utile in questa circostanza: vai al **586**.

724

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Vai al **165**. Se invece possiedi il corno soffiaci dentro e pronuncia la formula: crei un tremendo turbine di vento che si abbatte sulla corda e la manda dall'altra parte del crepaccio. Quando la raffica cessa la corda torna verso di te: sembra che sia abbastanza resistente. Vuoi cercare di lanciarti dall'altra parte del crepaccio con l'aiuto di questa corda (vai al **165**) o preferisci proseguire lungo il sentiero (vai al **59**)?

725

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **98** e fai un'altra scelta. Se possiedi l'anello, mettilo al dito e pronuncia la formula; poi vai al **585**.

726

Perdi 2 punti di Resistenza. Scegli uno degli oggetti che hai nello zaino e cancellalo dal Foglio d'Avventura, poi pronuncia la formula. In virtù della magia, tale oggetto si trasforma in un mucchio di tesori da offrire all'Hobgoblin. Purtroppo però non riesci ad addolcirlo: non ti ha perdonato di averlo offeso! Con un colpo di mannaia cerca di colpirti la mano e ti manca per un pelo. Vai al **281**.

727

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi il pendolo d'ottone indispensabile per la riuscita di questo incantesimo, non succede nulla, poiché non hai il tempo necessario per ipnotizzare i tuoi avversari facendolo oscillare. Gli Elfi Neri passano all'attacco e ti infliggono un colpo: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **510**.

728

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una calotta di tela? Se non ce l'hai aspetti invano che l'incantesimo faccia effetto. Poiché non è successo niente, non ti resta altro che attraversare in fretta la stanza (vai al **571**). Se possiedi la calotta mettila in testa e concentrati su uno dei Goblin: vai al **684**.

729

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un braccialetto d'osso? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: torna al **362** e fai un'altra scelta. Purtroppo neanche il braccialetto ti è di grande aiuto, poiché anche se riuscissi a creare l'illusione che la gogna è sparita, il prigioniero la spezzerebbe immediatamente accorgendosi che non può muoversi. Torna al **362** e fai un'altra scelta.

730

Possiedi dei denti di Goblin? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **552**. Se possiedi dei denti di Goblin gettane per terra quanti desideri e pronuncia la formula. Perdi tanti punti di Resistenza quanti sono i denti di cui ti servi. Vai al **581**.

731

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e le pietre ti piovono addosso. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **368** per cercare di metterti in salvo dalla frana. Se possiedi un corno del vento, pronuncia la formula e soffiaci dentro; crei un portentoso turbine di vento che si abbatte sulle rocce: la sua forza è tremenda, ma purtroppo le rocce non si arrestano. Il solo modo per metterti in salvo è saltare dall'altra parte del crepaccio (vai al **400**).

732

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: la prima guardia ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **449**). Se hai un po' di cera d'api strofinala sulla tua arma per aumentarne il potere. Ora vai al **449**, tenendo presente che ogni colpo che riesci ad infliggere durante questo combattimento fa perdere alle guardie 4 punti di Resistenza invece dei soliti 2.

733

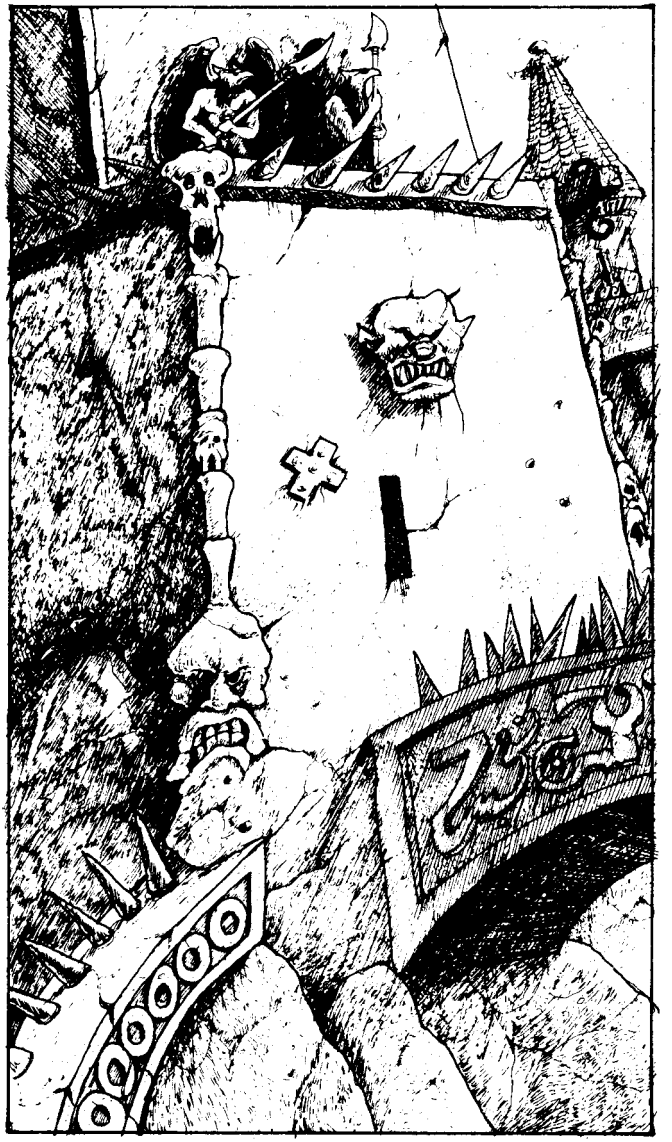
Quando l'effetto dell'incantesimo sparisce, ti ritrovi coi piedi per terra in uno scenario stranamente familiare. Sei ben lontano dalla torre della prigione, ma dove ti trovi? Sei solo, in una vasta pianura, su un sentiero. Il paesaggio non è per nulla incoraggiante. Rimettiti in cammino andando al paragrafo **48** del terzo libro della serie «Sortilegio».

734

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei granelli di sabbia? Se non ne hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **499** e fai un'altra scelta. Se hai della sabbia vai al **597**.

735

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **160** e fai un'altra scelta. Se possiedi una sfera di cristallo vai al **680**.



(fig. 39) Ci sono delle guardie sul cammino di ronda

736 *(fig. 39)*

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: vai al **304**. Se possiedi il medaglione mettilo al collo e pronuncia la formula: comincia a sollevarti in aria finché non raggiungi la cima delle mura della fortezza, ma sei costretto a fermarti quando vedi degli Uomini-Uccello sul cammino di ronda. Per ora non ti hanno visto, ma se continui a salire verrai di certo scoperto. Ritieni che sia impossibile entrare in questo modo, quindi torni a terra. Vai al **304**.

737

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai, non puoi ricorrere a questo incantesimo e non ti resta che imitare la creatura che hai avuto occasione di osservare: vai al **483**. Se possiedi dei cristalli pronuncia la formula per caricarli di un potere esplosivo. Li tiri sulla serratura, ma inutilmente: attiri soltanto l'attenzione delle guardie. Così decidi di scappare a nasconderti in un angolo del cortile. Vai al **519**.

738

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e le guardie ti infliggono il primo colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **453**). Se possiedi la parrucca mettila in testa e rivolgi la parola alle guardie. Rimangono sbalordite: non si immaginavano che tu sapessi esprimerti nella lingua del loro paese natio:

la Vallata di Tinpang. Ma loro hanno ben poco da dirti, se non che non sei autorizzato ad entrare in quell'area; ti faranno un trattamento di favore lasciandoti andare in direzione della doppia porta. Se ti sta bene vai al **176**; se non vuoi andare da quella parte devi combattere (vai al **453**).

739

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti che cali l'oscurità, ma non succede niente! L'incantesimo fa effetto solo in luoghi chiusi. Nel frattempo gli Uomini-Lince ti attaccano e ti infliggono un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **110**.

740

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: devi sfoderare l'arma e andare al **442**. Se possiedi un gioiello solare tienilo in mano e pronuncia la formula: grazie alla magia proietta una luce che diventa sempre più brillante, finché si trasforma in una luce abbagliante. La creatura emette un grido pietoso ed indietreggia in un angolo della stanza. Non puoi fare a meno di provare pena per questo mostro che emette dei gemiti indistinti. Forse riusciresti a capire cosa dice, se solo potessi sentire meglio! Ti avvicini a lui per ascoltarlo (vai al **405**) o rimani fermo, col gioiello in mano (vai al **559**)?

741

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di metallo verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, quindi decidi di servirti di qualche oggetto che hai nello zaino per cercare di aprire la doppia porta (vai al **31**). Se possiedi tale anello mettilo al dito e concentrati sulla formula. Purtroppo però, anche se ti permette di trasportarti a brevi distanze, questo incantesimo non è in grado di farti attraversare il legno massiccio della porta. Dopo aver pronunciato la formula ti trovi di fronte alla porta che si trovava alla tua sinistra quando sei arrivato. Vuoi aprire la porta ed entrare (vai al **206**) o torni verso la doppia porta che hai appena lasciato (vai al **253**)?

742

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una sfera di cristallo? Se non ce l'hai l'incantesimo non funziona. Torna al **79** e fai un'altra scelta. Se possiedi una sfera di cristallo vai al **713**.

743

Possiedi dell'acqua incantata? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **351** e fai un'altra scelta. Se possiedi dell'acqua incantata puoi servirtene per pronunciare la formula sul corpo di Farren Whyde. Vai al **537**.

744

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e la creatura ne approfitta per infliq-

gerti un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **515** e fai un'altra scelta. Se possiedi uno specchio col telaio d'oro, tienilo davanti alla creatura e pronuncia la formula. Purtroppo la luce flebile e la grossa corporatura della creatura rallentano l'effetto dell'incantesimo, che ci mette molto tempo per fare effetto. Nel frattempo la creatura si trascina in avanti agitando le braccia, e fa cadere a terra lo specchio che si frantuma prima che l'incantesimo abbia funzionato! Vai al **475**.

745

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Vai al **769**. Se possiedi tale gioiello prendilo dallo zaino e pronuncia la formula. Gli Occhi-Rossi scoppiano a ridere vedendo i tuoi inutili sforzi: come hai potuto pensare di abbagliarli se hanno gli occhi chiusi? Sfodera l'arma e vai al **225**.

746

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione di acqua di fuoco? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Vedendoti alle prese coi tuoi inutili tentativi le Donne-Satiro si spazientiscono: una di loro ti ferisce al braccio con la lancia e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Torna al **522** e fai un'altra scelta. Se possiedi una pozione di acqua di fuoco bevine una dose e recita la formula: immediatamente una nuova forza si espande in tutto il tuo corpo. Afferri un enorme masso e lo getti sulle Donne-Satiro; manchi il bersaglio, ma questa dimostrazione di forza fa sì che si

scambino un'occhiata preoccupata: capiscono che sei troppo potente perché possano riuscire a catturarti, quindi ti lasciano andare senza farti alcun male. Vai al **441**.

747

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello d'oro? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questa formula (vai al **145**). Se possiedi un gioiello d'oro pronuncia in fretta la formula concentrandoti sul capitano. Vai al **634**.

748

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo e gli Occhi-Rossi passano all'attacco mentre stai ancora cercando di farlo funzionare (vai al **769**). Se possiedi uno specchio col telaio d'oro puntalo verso una delle creature e pronuncia la formula. Il doppio di questa creatura esce dallo specchio e rimane in piedi davanti a loro. I tre Occhi-Rossi sono sbalorditi! Puoi comandare alla tua creazione di affrontarli, ma prima devi pronunciare la formula altre due volte per creare il doppio degli altri due (ogni volta che pronunci la formula perdi 1 punto di Resistenza). Decidi quanti Occhi-Rossi vuoi creare e vai al **159**. Ciascun doppio affronterà il suo avversario con la stessa Abilità e Resistenza dell'originale ed inoltre avrà lo stesso potere di ferire con lo sguardo. Se vuoi, prendi parte al combattimento per aiutare le tue creature.

749

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi la parrucca verde l'incantesimo non fa effetto. Nei dintorni non c'è nessuno con cui parlare. Vai al **304**.

750

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi la parrucca verde necessaria per realizzare l'incantesimo, non succede nulla: nei dintorni non c'è nessuno che può sentirti. Vai al **53**.

751

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e crei una barriera invisibile lungo i lati del sentiero. Le rocce si fermano contro di essa e si ammucchiano alla base, minacciando di farla crollare; decidi che è meglio correre in avanti prima che la formula perda l'effetto, e riesci a metterti in salvo dalla valanga di pietre. Proseguendo lungo il sentiero giungi in prossimità di un profondo crepaccio, attraversato da uno stretto ponte. Vai al **411**.

752

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e l'Orco passa all'attacco e ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **270**). Se possiedi il gioiello, riesci ad accecare temporaneamente l'Orco senza però fargli alcun male. Torna al **251** e fai un'altra scelta.

753

Perdi 7 punti di Resistenza. Mentre pronunci la formula il tuo corpo trema violentemente. Non hai la minima idea di cosa ti aspetta, e la prima cosa che senti è un grido acuto della Minimite. Ti volti verso di lei e ti accorgi che è in preda a delle convulsioni, stesa a terra con le mani sullo stomaco. *La magia!* La formula ha spezzato le difese della creaturina, che ora è in preda a dei fortissimi dolori. Improvvisamente Jann si immobilizza: non ha resistito allo sforzo. È morta. Appena la Minimite muore sembra che gli effetti della formula si intensifichino: la stanza si mette a girare ed un rumore ti rimbomba nell'orecchio, come il suono del mare in una conchiglia. Traballi... perdi l'equilibrio, poi vieni proiettato nel vuoto. Delle immagini sfilano davanti a te; appartengono al passato: gente, luoghi, creature, tutto ti balena davanti agli occhi. Ecco dunque il segreto della formula: *fa viaggiare indietro nel tempo!* Ma la domanda che ti poni è: *dove?* Vai al **438**.

754

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti qualche indicazione che ti faccia capire se questa strana struttura è sicura o meno: ed ecco che ti giunge un segnale di pericolo. Vai al **586**.

755

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi uno specchio col telaio d'oro? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo, e l'Hobgoblin ti attacca con la mannaia facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **281**). Se possiedi uno specchio col telaio d'oro vai al **629**.

756

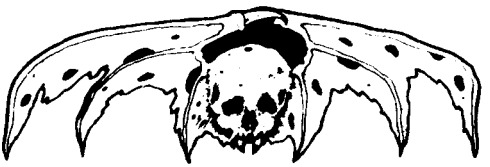
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una fiala di colla? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e le guardie ti attaccano facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **453**). Se possiedi la fiala di colla, versala sul pavimento di fronte alla guardia che precede le altre e pronuncia la formula. L'idea è buona, ma sfortunatamente la guardia cambia direzione e il caso vuole che riesca ad evitare la trappola! Vai al **453** per affrontare le guardie.

757

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e la creatura ti infligge un colpo. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **490**. Se possiedi la parrucca mettila in testa e pronuncia la formula: ora sei in grado di parlare con la creatura, che però non è per nulla interessata alla conversazione. Vuole semplicemente che te ne vada da casa sua! La lasci in pace (vai al **469**) o intendi combattere (vai al **490**)?

758

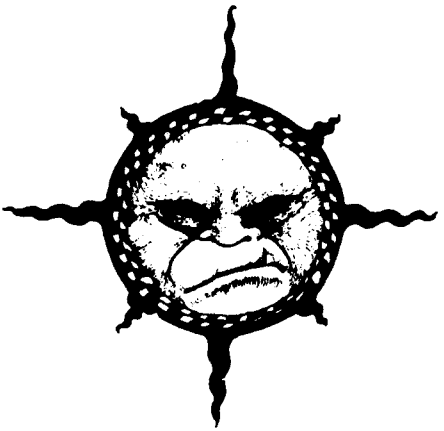
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un anello di perle? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e mentre cerchi inutilmente di recitare la formula gli Uomini-Uccello passano all'attacco e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **462**). Se possiedi un anello di perle puoi servirtene per diventare invisibile. Purtroppo però questo non è l'incantesimo adatto a questa situazione: ti trovi in una stanza molto piccola, quindi hai ben poche probabilità di riuscire ad evitare degli avversari che oltre tutto hanno il senso dell'udito molto sviluppato. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato riesci a sgusciare fuori dalla stanza (vai al **479**); se sei sfortunato gli Uomini-Uccello riescono a localizzarti (vai al **462**).



759

Lo strano personaggio fissa il pendolo che oscilla avanti e indietro. Sotto l'influsso della magia ben presto si addormenta, e tu sei libero di perlustrare la stanza. Sembra che tenga i suoi tesori ben nascosti, perché tutto ciò che riesci a trovare è una borsa sulla scrivania che contiene 10 Pezzi d'Oro. Puoi prenderli. Nel tavolo, comunque, c'è un cassetto dov'è stato riposto un libro che trovi molto interessante: su una pagina c'è una pianta del cortile, e accanto ad una

doppia porta c'è scritto "Alaralatanalara". *La parola segreta!* Cerchi di memorizzarla, poi richiudi il libro e lasci la stanza. Vai al **141**.



760

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e i tuoi inutili sforzi servono solo a far arrabbiare la creatura. Ti piomba addosso un'altra lancia che ti ferisce la gamba: perdi 3 punti di Resistenza e torna al **522** per fare un'altra scelta, ma senza ricorrere alla magia. Se possiedi un flauto di bambù recita la formula e comincia a suonare. L'effetto che ha sulle creature è comico: le due Donne-Satiro non riescono a controllarsi e cominciano a ballare a tempo di musica, muovendosi goffamente sugli zoccoli. Non sono in grado di impedirti di proseguire lungo il sentiero, e tu vai al **441**.

761

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi la parrucca verde, indispensabile per l'incantesimo, non succede nulla: nei paraggi infatti non c'è nessuno con cui parlare. A questo punto decidi di servirti di qualcosa che hai nello zaino. Vai al **31**.

762

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sulla creatura, e aspetti un segno che indichi che ha fatto effetto; ma non succede nulla. Sfodera l'arma e vai al **442**.

763

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e quasi immediatamente una nube dall'odore pestilenziale si espande nella stanza. Possiedi un paio di tamponi per il naso? Se non li hai, la puzza ti fa star male e perdi 3 punti di Resistenza. Poi ti volti verso il grassone, che ti guarda e sorride tenendo un fazzoletto profumato sul naso: l'incantesimo non lo ha per nulla danneggiato! Intendi saltare oltre il tavolo per attaccarlo (vai al **205**) o preferisci offrirgli qualcosa che hai nello zaino (vai al **66**)?

(fig. 40) Una luce accecante si sprigiona dal gioiello

764 *(fig. 40)*

Pronunci la formula concentrandoti sul gioiello, che comincia a brillare un po' e poi sprigiona una luce fortissima che illumina la stanza. Gridando dal terrore i Goblin vanno a rifugiarsi ai quattro angoli della stanza, proteggendosi gli occhi con le mani. Ora puoi dirigerti tranquillamente verso la porta in fondo. Vai al **426**.

765

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della cera d'api? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, e la prima guardia ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **453**). Se possiedi della cera d'api spalmala in fretta sull'arma per aumentare le sue proprietà. Vai al **453** e combatti le guardie tenendo presente che ora la tua arma è doppiamente efficace, e che ogni colpo inferto all'avversario gli costa 4 punti di Resistenza al posto dei soliti 2.

766

Perdi 2 punti di Resistenza. Appena le guardie si avvicinano pronunci la formula, *ma non succede niente*! Questo incantesimo fa effetto solo in un luogo chiuso e privo di finestre, non all'esterno, dove sei ora. Una delle guardie ti infligge un colpo con la spada che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **40**.

767

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula per creare una barriera magica difensiva, ma non succede niente! Forse non hai pronunciato la formula correttamente: torna al **98** e fai un'altra scelta.

768

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo. Se ce l'hai bevine una dose e pronuncia la formula: le tue ferite si risanano completamente e cominci a sentirti rivitalizzato. Riporta l'Abilità al livello *iniziale*. In ogni caso torna al **362** per fare la prossima scelta.

769

Comprendendo che stai per recitare la formula, gli Occhi-Rossi decidono che è il caso di agire in fretta: il modo migliore per difendersi è attaccare, e la loro arma migliore è il micidiale potere di ferire con lo sguardo. I tuoi avversari sollevano le palpebre e ti guardano fisso: l'ultima cosa che ricordi sono dei raggi infuocati che si sprigionano dai loro occhi, puntati su di te. La tua missione è terminata ...

770

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai non sei in grado di recitare la formula, e l'Orco passa all'attacco facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **270**). Se possiedi il gioiello solare, riesci ad accecare temporaneamente l'Orco che però non viene per nulla danneggiato: torna al **557** e fai un'altra scelta.

771

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi della polvere di pietra? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **580** e fai un'altra scelta. Se hai del-

la polvere di pietra usala per pietrificare qualsiasi oggetto si trovi nella stanza. Ora vai al **504**.

772

Perdi 2 punti di Resistenza. Ti concentri su una delle creature e pronunci la formula: la Donna-Satiro scuote il capo e guarda prima verso di te, poi verso la sua compagna: la sua espressione è meravigliata! L'altra Donna-Satiro si trova a disagio, non ha nessuna intenzione di confrontarsi con un mago: «Liberala subito dall'incantesimo» grida con una voce più impaurita che minacciosa, «e ti lasceremo andare». La proposta è conveniente, quindi ti appresti a ripartire, ma improvvisamente la Donna-Satiro stregata afferra una manciata di pietre e te le getta addosso. Prima di avere il tempo di reagire vieni colpito, e riporti delle contusioni che ti fanno perdere 2 punti di Resistenza. Ora puoi rimetterti in marcia andando al **441**.

773

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e quasi immediatamente cominci a crescere fino a diventare della taglia di un gigante. Avanzi verso la porta: ora che sei così forte speri di riuscire ad aprirla. Intendi afferrare la maniglia e darle uno spintone (vai al **344**) o preferisci imitare la creatura che avevi osservato prima (vai al **483**)?

774

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti su Farren Whyde che si mette a protestare ma troppo tardi: appena l'incantesimo fa effetto si lascia cadere a terra e rimane fermo e silenzioso. Cer-

chi di parlargli, ma lui non ti risponde. Il vecchio è demoralizzato e non c'è niente che tu possa fare. Non ti resta che uscire dalla fortezza dirigendoti verso la torre esterna. Vai al **486**.

775

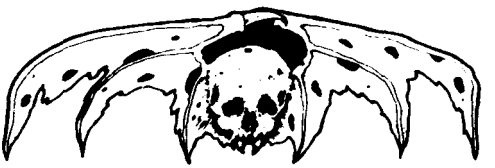
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ce li hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: gli Elfi passano all'attacco e ti fanno perdere 2 punti di Resistenza (vai al **510**). Se hai dei cristalli pronuncia la formula concentrandoti su di essi e usali come proiettili da gettare addosso agli Elfi Neri. Puoi tirarne quanti ne vuoi, e finché li usi gli Elfi non osano attaccarti. Vai al **510**. Usa i cristalli in questo modo: scegli il bersaglio e tira i dadi; se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità, sottrai 3 punti dalla Resistenza del tuo avversario. Se il numero uscito è maggiore il colpo non va a segno. Quando finisci i cristalli puoi terminare il combattimento con l'aiuto dell'arma (vai al **510**).

776

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una pozione medicinale? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **193** e fai un'altra scelta. Se possiedi la pozione bevine una dose e pronuncia la formula: in pochi istanti l'incantesimo fa effetto e ti permette di riportare la Resistenza al livello *iniziale*. Ora vai al **193** e fai la prossima mossa.

777

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: torna al **499** e fai un'altra scelta. Se possiedi il medaglione in questione mettilo al collo e pronuncia la formula: quasi immediatamente cominci a sollevarti in aria, ma il soffitto è basso, quindi non ottieni grossi vantaggi sulla creatura perché lei riesce ancora a raggiungerti. Decidi allora di tornare per terra dove puoi combattere meglio. Vai al **65**.



778

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: l'Uomo-Uccello sfreccia in aria e ti attacca facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **450**). Se possiedi il medaglione mettilo al collo e pronuncia la formula: appena fa effetto l'Uomo-Uccello sospende l'attacco e ti osserva con occhi increduli, mentre fluttui nell'aria verso di lui. Ora puoi sfoderare l'arma per attaccare. Vai al **450**.

779

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un corno del vento? Se non ce l'hai non puoi ricorrere a questo incantesimo: vai al **383**. Se possiedi il corno del vento vai al **648**.

780

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi una parrucca verde? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e non riesci ad evitare il prossimo colpo della creatura: perdi 2 punti di Resistenza e torna al **515** per fare un'altra scelta. Se possiedi la parrucca, mettila in testa e pronuncia la formula per cercare di parlare a questa ingombrante creatura. Sembra che riesca a capire qualcosa, e alza la testa fissandoti intensamente. Vai al **386**.

781

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sul Demone e gli ordini di alzarsi, ma non succede nulla: è morto e non può obbedirti. Hai solo perso Resistenza. Torna al **351** e fai un'altra scelta.

782

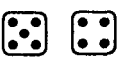
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti che ti giungano indicazioni su eventuali trappole o pericoli. C'è qualcosa che non va: sei sicuro che qualche pericolo è in agguato, ma non ti giungono indicazioni! Vai al **123** e fai la prossima mossa.

783

Perdi 4 punti di Resistenza. Non sapendo cosa devi affrontare in questa stanza, hai pensato bene di usare un incantesimo molto potente: appena fa effetto, il fruscio si interrompe. Avanzi in direzione del posto da cui proveniva il rumore, ma nell'oscurità inciampi su quello che a prima vista sembra un cespuglio spinoso. Qualunque cosa sia, ora stai sanguinando e perdi altri 2 punti di Resistenza. Decidi di non attardarti oltre in questa stanza, e senza cercare di scoprire cos'era, vai verso l'uscita per cercare di aprire l'altra porta. Vai al **18**.

784

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non li hai non puoi ricorrere a questo incantesimo, ed una delle guardie ti infligge un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza (vai al **449**). Se possiedi i cristalli, usane quanti vuoi e pronuncia la formula: le guardie sono delle creature paurose, e quando i cristalli esplodono rimangono terrorizzate. Quando hai deciso di quanti cristalli intendi servirti, tira i dadi e confronta il numero uscito con la tua Abilità tante volte quanti sono i cristalli che usi: quando il numero uscito è minore o uguale all'Abilità allora impaurisci una guardia. Se impaurisci tutte e tre le guardie vai al **397**; se ne impaurisci 2 vai al **401**; se ne impaurisci una o nessuna devi sfoderare l'arma ed affrontarle: vai al **449** (se hai impaurito una guardia, quella non prende parte al combattimento).



785

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula ed aspetti l'indicazione che ti dica se la corda è sicura o meno, e ben presto provi una strana sensazione: la mano con cui stai tenendo la corda viene percorsa da un improvviso calore! Inizialmente pensi che sia solo frutto della tua immaginazione, ma probabilmente si tratta dell'incantesimo che sta cercando di dirti qualcosa. Ma cosa? Se desideri utilizzare la corda per lanciarti dall'altra parte del crepaccio vai al **165**. Se lasci perdere e prosegui lungo il sentiero vai al **59**.

786

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un ramoscello di giovane quercia? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo; sfodera l'arma e vai al **162**. Se possiedi un ramoscello di giovane quercia tienilo in mano e pronuncia la formula. Appena l'incantesimo fa effetto lo strano uomo aggrotta le sopracciglia poi ghigna: «Un incantesimo paralizzante!» È evidente che sta cercando di resistere ai tuoi poteri. Raggiunge la scrivania e prende una piccola fiala di vetro: prima che tu possa fermarlo beve la pozione e si lascia cadere sulla sedia. A questo punto avanzi per approfittare della sua debolezza, ma lui grida forte. Vai al **552**.

787

Pronunciando la formula, dopo aver indossato la calotta, sei in grado di leggere nel pensiero del capo degli Uomini-Lince. Ora devi affrontare le creature; ma poiché stai comunicando telepaticamente con uno degli Uomini-Lince, quello non è in grado di combattere. Vai al **110** e porta a termine il combattimento se-

guendo le istruzioni che ti vengono date, ma tieni presente che non puoi venir colpito dall'avversario a cui stai leggendo nel pensiero, anche se la sua Forza d'Attacco è maggiore della tua. In questo modo potrai sbarazzarti rapidamente di lui con due assalti, ma se gli altri Uomini-Lince riescono a colpirti devi seguire le istruzioni. Quando hai sconfitto uno dei tuoi avversari puoi pronunciare nuovamente la formula concentrandoti su un altro (perdendo 1 punto di Resistenza), e successivamente su quello restante quando sei riuscito a sconfiggere anche il secondo.

788

Perdi 2 punti di Resistenza. Prendi uno degli oggetti che hai nello zaino e pronunci la formula concentrandoti su di esso e trasformandolo immediatamente in un mucchio di tesori. Purtroppo la Moffetta non è per nulla interessata a queste ricchezze; vuole solo che tu te ne vada dalla sua tana! La creatura ti dà una zampata e ti fa perdere 1 punto di Resistenza. Ora devi decidere se sfoderare l'arma ed affrontarla (vai al **490**) o se scappare dalla grotta (vai al **469**).

789

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di gigante? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, e la prima guardia ti attacca facendoti perdere 2 punti di Resistenza (vai al **394**). Se possiedi un dente di gigante lascialo cadere per terra e pronuncia la formula per creare un enorme e corpulento gigante in carne ed ossa (Abilità 8, Resistenza 9) al quale ordini di attaccare la prima guardia. Vai al **394** e porta a termine il combattimento. Appena la battaglia finisce, il gigante scompare.

790

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula concentrandoti sul più robusto degli Uomini-Uccello, e improvvisamente la creatura lascia cadere la spada, ti lancia un'occhiata stupita e si china a raccogliere l'arma; ma sbatte la testa contro il tavolo e crolla al suolo. Si è messa fuori combattimento da sola! Vai al **462** per combattere i restanti Uomini-Uccello (elimina il primo della lista ed affronta gli altri).

791

Perdi 1 punto di Resistenza. Questa formula non ti è di nessuna utilità in quest'occasione: anche se sei in grado di creare delle sabbie mobili, nei paraggi non c'è nessuno che potrebbe rimanerci intrappolato. Vai al **304**.

792

Pronunci la formula concentrandoti sulla sfera di cristallo e attendi. Ben presto si forma una nube bianca, e quando si dissolve un'immagine si fa sempre più di-

stinta: è un vecchio che indossa una veste lunga; è dietro ad una porta e sembra che attenda l'entrata di qualcuno poiché tiene in mano una grossa pentola di rame, pronto ad attaccare. Cosa significa tutto ciò? Questa rivelazione non ti è di grande aiuto per forzare il lucchetto della gogna. Torna al **362** e fai un'altra scelta.

793

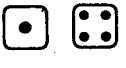
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, che fa effetto immediatamente. Ora sei protetto da qualsiasi pratica magica che potrebbe venire usata contro di te; ma questi Elfi Neri non ricorreranno alla magia. Vai al **510**.

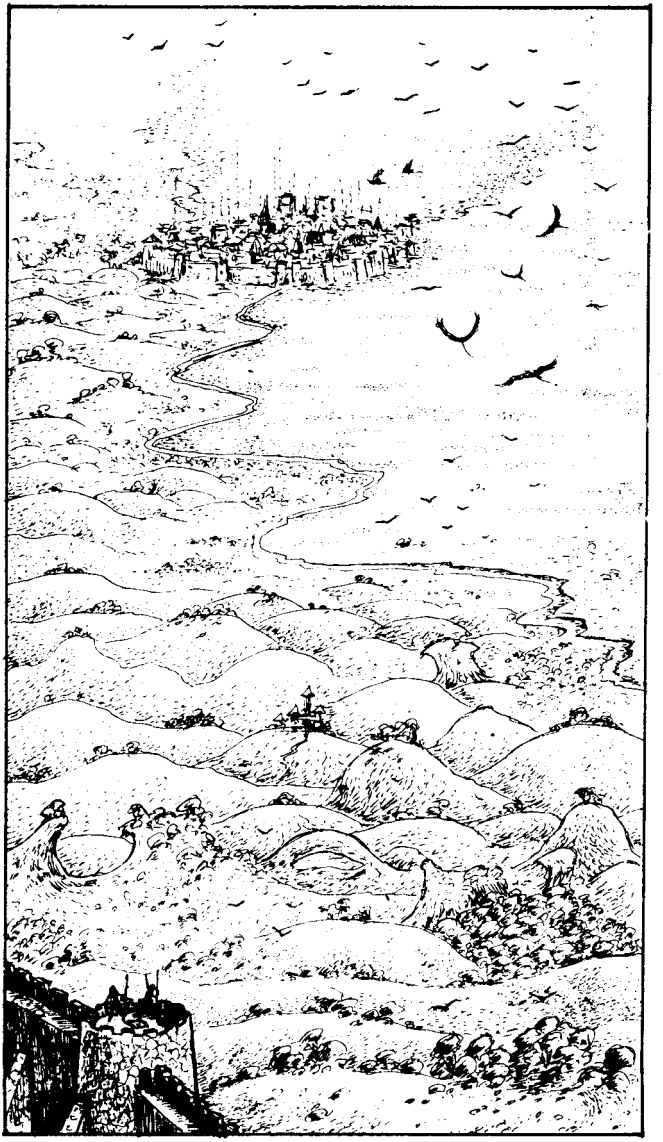
794

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai, stai solo perdendo tempo cercando di far funzionare la formula: torna al **251** e fai un'altra scelta. Se hai dei cristalli decidi quanti ne vuoi usare e pronuncia la formula, poi vai al **270**. Tira uno alla volta i cristalli addosso all'Orco, poi lancia i dadi ogni volta che lo fai: per colpire il bersaglio il numero uscito dev'essere minore o uguale alla tua Abilità. Ogni volta che il colpo va a segno l'Orco perde 1 punto di Resistenza. Se manchi il bersaglio due volte l'Orco ti attacca e tu non puoi tirare altri cristalli.

795

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi la parrucca verde, questo incantesimo non fa effetto poiché nei dintorni non c'è nessuno che può sentirti. Vai al **53**.





(fig. 41) Ecco che ti alzi in volo sopra la fortezza . . .

796

Pronunci la formula e guardi fisso nella sfera; all'interno del vetro prendono forma delle immagini: si tratta di un sentiero che porta ad un crepaccio, che separa i fianchi di una montagna rocciosa. Cosa significa? Niente, per il momento. Torna al **123** e fai la prossima mossa.

797

Perdi 1 punto di Resistenza. Anche se possiedi lo specchio col telaio d'oro, necessario per la riuscita dell'incantesimo, non risolvi nulla: questo incantesimo non è appropriato. Avvilito per lo sbaglio che hai fatto decidi di utilizzare la corda. Vai al **165**.

798

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un medaglione tempestato di pietre preziose? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto. Hai solo perso tempo; sfodera l'arma e vai al **172**. Se possiedi tale medaglione vai al **540**.

799

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un gioiello solare? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto, quindi devi provare a passare tra i Goblin (vai al **56**). Se possiedi un gioiello solare vai al **764**.

800 *(fig. 41)*

Ti avvicini alla finestra e soffi nel fischietto, ed un trillo acuto risuona tutt'intorno. Attendi qualche istante, ma vedendo che non succede niente cominci ad allarmarti. Comunque il tuo richiamo è giunto a destina-

zione. Ben presto, infatti, odi un battito di ali ed un viso familiare appare dietro la finestra: si tratta di Pavoncella, che ti chiede: «Hai la corona?» Rispondi affermativamente con un cenno del capo, poi le mostri lo zaino per indicare che la corona è in salvo. «Allora andiamo!» grida. «Entrambe le nostre missioni sono giunte al termine. Senza la corona l'Arcimago è impotente! Stringimi la mano, amico». Gli Uomini-Uccello ti portano lontano dalla fortezza, volando sui monti dell'Alto Xamen. Sei riuscito a portare a termine la tua missione ed ora la Corona dei Re potrà essere restituita ad Analand. L'Arcimago è morto. Può darsi che un giorno qualcun altro si impadronisca di Mampang, mettendo nuovamente in pericolo il tuo paese. Ma per il momento puoi marciare a testa alta: nessun altro uomo di Analand è mai riuscito ad eseguire una missione così difficile. Ora il tuo nome apparirà in eterno sui libri di storia di Analand, le tue avventure diventeranno leggenda e verranno trasmesse tra la tua gente di generazione in generazione.
Il tuo viaggio è finito. Ora puoi goderti il meritato riposo.

LIBRO DELLA MAGIA

Durante il periodo di allenamento ti sono stati insegnati diversi incantesimi e formule magiche che potranno aiutarti nella tua avventura. Alla fine di queste istruzioni troverai la lista completa di queste formule, identificabili da parole di tre lettere. Nel corso dell'avventura ti sarà data l'opportunità di servirti delle formule magiche per risolvere problemi e per difenderti dai vari avversari, ma bada: *gli incantesimi sono identificabili esclusivamente da queste parole di tre lettere, perciò è importante che tu riesca a memorizzare almeno alcuni di questi codici.* A questo proposito sarà opportuno che, prima di iniziare ad usare i tuoi poteri magici, dedichi un po' di tempo allo studio delle formule, come farebbe un vero aspirante che decida di dedicarsi alle arti magiche. Ovviamente non sarai in grado di memorizzare tutt'e quarantotto le formule in una volta, ma a forza di usarle acquisterai una certa dimestichezza con gli incantesimi più utili. Per cominciare cerca di memorizzare tra i sei e i dieci incantesimi (i più adatti per cominciare sono quelli che ti verranno indicati più avanti), senza trascurare per questo la tua maestria nel maneggiare la spada. Con un po' di fortuna riuscirai a portare a termine la tua ricerca con questi pochi incantesimi, ma tieni presente che il tuo compito sarà tanto più facile quanti più incantesimi sarai in grado di usare. Alcune formule richiedono l'ausilio di qualche oggetto magico, come un gioiello o un anello incantato; se cercherai di usare l'incantesimo senza essere in possesso dell'oggetto appropriato perderai Resi-

stenza, poiché l'incantesimo non produrrà alcun effetto.

Ogni volta che pronunci una formula magica (con successo o meno) attingi alle tue riserve di energia e di concentrazione, perciò ogni incantesimo avrà un suo costo espresso in punti di Resistenza: ogni volta che ricorri alla magia devi dedurre questo costo dalla tua Resistenza totale. Hai tutto il tempo che vuoi per studiare gli incantesimi prima di imbarcarti in questa avventura, *ma una volta riposto il Libro della Magia non potrai più consultarlo, e dovrai far conto esclusivamente sulla tua memoria finché l'avventura non sarà terminata.* Non sei neppure autorizzato a copiare gli incantesimi per servirtene con maggior praticità. Questo perché, trovandoti ad affrontare una creatura che ti prende di sorpresa, non avresti il tempo materiale per metterti a sfogliare il Libro della Magia cercando la formula giusta!

I sei incantesimi più utili

Codice	*Effetto*	*Costo in Resistenza*
ZAP	Crea un dardo di luce che si sprigiona dalla punta delle dita.	4
FOF	Crea un campo di forza protettivo.	4
LAW	Conferisce il potere di controllare la volontà di un avversario.	4
DUM	Rende gli avversari estremamente goffi.	4
HOT	Crea una palla di fuoco da scagliare contro i nemici.	4
WAL	Crea un muro magico che difende da tutti i tipi di proiettili.	4

ZAP e HOT sono formule particolarmente adatte in attacco, FOF e WAL sono formule che servono a difendersi da tutti i tipi di aggressione, mentre LAW e DUM ti saranno utili quando ti verranno tesi dei tranelli.
Tieni presente che spesso queste formule sono più potenti del necessario; sono abbastanza costose in termini di Resistenza, ma servono a tirarti fuori da tutte le situazioni difficili. Quando conoscerai un numero maggiore di incantesimi sarai in grado di ricorrere a formule più economiche, ma altrettanto efficienti in determinate situazioni di pericolo.
Rileggi la lista e copri la colonna «Effetto» con la mano. Quanti te ne ricordi? Quando avrai imparato tutt'e sei le formule a memoria potrai iniziare la tua ricerca.

Qualche suggerimento

Più incantesimi conosci, meglio sfrutti la tua Resistenza e la tua Abilità.
La conoscenza delle sei formule di base ti consente di iniziare senza perdere troppo tempo: queste formule ti permettono di risolvere la maggior parte delle difficoltà ma costano molto in termini di Resistenza; spesso è più opportuno servirsi della abilità nel maneggiare la spada, sebbene un po' limitata, specialmente quando ti trovi di fronte a creature deboli. In questo modo eviti di far abbassare pericolosamente il punteggio di Resistenza. Esistono incantesimi più economici, ma ti sarà data la possibilità di sceglierli più di rado e domanderanno uno sforzo maggiore di memoria. Le formule più economiche sono quelle che necessitano di oggetti magici, di cui ti dovrai essere già fornito nel corso dell'avventura.
Ricordati che se tiri a indovinare incantesimi che non esistono sarai soggetto a gravi penalità! Se scegli un codice che non esiste o se non possiedi l'oggetto magico richiesto perderai punti di Resistenza senza ottenere alcun vantaggio, e in certi casi la penalizzazione sarà la morte!
Non tutte le formule magiche si trovano in questa avventura. Presto imparerai a conoscere meglio le formule e avrai dimestichezza con esse; in linea generale c'è una logica nella loro disposizione, nelle possibilità che ti vengono offerte e nei codici stessi, ma di tutto ciò dovrai accorgerti da solo. L'esperienza migliorerà la tua abilità nel praticare le arti magiche. Tutto ciò fa parte della magia.

ZAP

Estremamente potente, questa formula permette di creare un lampo di luce che parte dalla mano di chi la pronuncia e può essere lanciato nella direzione desiderata. Si rivela efficace su tutte le creature viventi che non sono protette dalla magia, ma richiede grande forza e concentrazione.

Costa 4 punti di Resistenza.

HOT

Chi si serve di questa formula punti le mani nella direzione desiderata e una palla infuocata apparirà nella sua mano e potrà venire gettata contro il bersaglio desiderato. Si rivela efficace su qualsiasi creatura, anche se dotata di poteri magici, a condizione che non sia immune al fuoco. La palla di fuoco provoca gravi bruciature all'avversario colpito e poi si estingue immediatamente.

Costa 4 punti di Resistenza.

FOF

Questo potente incantesimo permette di creare una barriera magica, che si eleva di fronte a chi pronuncia la formula con lo scopo di tenere a distanza tutte le creature normali e la maggior parte di quelle dotate di poteri magici. Una grande concentrazione mentale è richiesta per la messa in pratica di questo incantesimo, ma il campo di forza così creato è estremamente solido e inoltre è sotto il controllo della volontà del suo creatore che può modellarlo ed orientarlo a suo piacimento, oppure può aprirvi un varco!

Costa 4 punti di Resistenza.

WAL

Questa formula permette di creare un muro invisibile che si erge davanti a colui che la pronuncia. Questo muro è impenetrabile, e nessun tipo di proiettile o di creatura potrà varcarlo. Questo incantesimo sarà molto utile in numerose situazioni in cui è necessario difendersi.

Costa 4 punti di Resistenza.

LAW

Chi si serve di questo incantesimo contro una creatura che lo sta attaccando ha il potere di controllare la volontà dell'attaccante, che porrà termine all'aggressione e obbedirà ciecamente a chi ha pronunciato la formula. Comunque questo incantesimo funziona soltanto su creature prive di intelligenza, ed ha una breve durata.

Costa 4 punti di Resistenza.

DUM

Servendosi di questo incantesimo su una creatura che tiene in mano un oggetto qualsiasi (un'arma per esempio), si renderà l'avversario goffo e i suoi movimenti scoordinati. Lascerà cadere l'oggetto, annasperà per raccoglierlo e lo lascerà cadere di nuovo; in breve, la creatura non sarà in grado di nuocere con nessun tipo di arma quando sarà sotto l'effetto di questo incantesimo.

Costa 4 punti di Resistenza.

BIG

Quando questo incantesimo è diretto su chi lo pronuncia, il suo corpo diventerà tre volte più grande del normale. Ciò aumenta la forza di chi si è servito di questa formula ed è particolarmente utile in caso di avversari di grandi dimensioni, ma deve essere usato con prudenza in spazi limitati.

Costa 2 punti di Resistenza.

WOK

Per servirsi di questa formula è necessario essere in possesso di una moneta. Prima di pronunciare la formula bisogna appoggiare la moneta sul polso; questa si fisserà al polso grazie alla magia e produrrà un invisibile scudo metallico dotato di un campo magnetico circolare di circa un metro di diametro. Questo scudo invisibile è in grado di proteggere da tutte le armi esistenti. Quando la formula perderà il suo effetto la moneta perderà il suo valore e non sarà più utilizzabile.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOP

Questo incantesimo può venire usato per aprire una porta chiusa a chiave. Il sortilegio agisce direttamente sulla serratura e la porta viene aperta con facilità. Se la porta è sprangata dall'interno, il catenaccio si muove e la porta si apre. Questo incantesimo non funziona su porte che sono state chiuse con una procedura magica.

Costa 2 punti di Resistenza.

RAZ

Per ricorrere a questa formula è necessaria della cera d'api. Spalmando la cera su qualsiasi tipo di arma affilata (come una spada, un'ascia o un pugnale) e pronunciando la formula, la lama diventerà tagliente come quella di un rasoio e infliggerà all'avversario delle ferite due volte più dannose. Ciò significa che invece di perdere 2 punti di Resistenza, il nemico ne perderà 4.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUS

Questa formula può essere pronunciata se si sospetta di qualche trappola o tranello. Una volta pronunciata indicherà per comunicazione telepatica se il sospetto è fondato, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo. Se chi fa uso di questo incantesimo è già stato tratto in inganno, questo sortilegio potrà minimizzarne le conseguenze, ma solo in certe situazioni.

Costa 2 punti di Resistenza.

SIX

Questa formula produce il suo effetto su chi la pronuncia ed ha il potere di creare cinque copie di chi se ne serve, tutte identiche e capaci di ricorrere alla magia e/o di attaccare; ognuna delle copie eseguirà la stessa azione, come se fosse riflessa in uno specchio. La maggior parte delle creature che si trovano di fronte a queste copie non saranno in grado di riconoscere quella reale e dovranno combatterle tutt'e sei.

Costa 2 punti di Resistenza.

GIG

Una volta pronunciata questa formula, chi ne sarà vittima proverà un incontrollabile desiderio di mettersi a ballare. Chi si serve di questo incantesimo può far danzare allegramente qualsiasi creatura suonando un flauto di bambù. Se chi ricorre a questa formula è in possesso del flauto in questione farà danzare la creatura fintanto che lo suonerà e nella maggior parte dei casi avrà il tempo di scappare, altrimenti potrà godersi lo show.

Costa 1 punto di Resistenza.

GOB

Per poter utilizzare questa formula bisogna essere in possesso di uno o più denti di Goblin. Una volta pronunciata la formula ogni dente si trasformerà in un Goblin armato. A questi Goblin può venire ordinato di combattere un nemico o di eseguire qualsiasi ordine impartito. Gli spiriti spariranno non appena avranno eseguito il comando.

Costa 1 punto di Resistenza
per ogni Goblin creato.

YOB

Per servirsi di questa formula bisogna essere in possesso di un dente di gigante. Se la formula verrà pronunciata correttamente il dente si trasformerà in un gigante alto tre metri e mezzo. Chi si servirà di questa formula avrà il diretto controllo sul gigante e potrà ordinargli di combattere un avversario o di fargli fare

qualche lavoro di fatica. Il gigante sparirà non appena fatto il suo dovere.

Costa 1 punto di Resistenza.

GUM

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una fialetta di colla. Dopo aver pronunciato la formula la colla diventerà super adesiva e farà presa all'istante. Grazie a questo sortilegio si potranno incollare creature, pavimenti o muri, ma è necessario che ci sia il contatto con la colla contenuta nella fiala. Per ottenere il risultato desiderato sarà sufficiente gettare liquido adesivo ai piedi della creatura o sistemare la fiala sulla sommità di una porta leggermente socchiusa in modo che cada quando la si apre.

Costa 1 punto di Resistenza.

HOW

Questo incantesimo può venire usato in situazioni pericolose quando si desidera avere informazioni su come mettersi in salvo. Dopo averla pronunciata ci si sentirà attirati verso l'uscita più sicura o verso qualche oggetto necessario per difendersi che si trova nei paraggi, come sospinti da una strana forza.

Costa 2 punti di Resistenza.

DOC

Grazie a questo sortilegio la pozione medicinale, di cui bisogna essere già in possesso, aumenterà il suo effetto e sarà in grado di guarire qualsiasi ferita dell'umano o dell'animale che la beve.

Potrai usare la pozione su di te, ma tieni presente che non ha la facoltà di riportare in vita chi è già morto.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOZ

Ci si può servire di questo incantesimo su qualsiasi creatura, riducendo la sua velocità di movimento di sei volte. La creatura, allora, sembrerà muoversi al rallentatore, e renderà più facile la fuga o la difesa.

Costa 2 punti di Resistenza.

DUD

Pronunciando questa formula si può creare un tesoro immaginario: pezzi d'oro, monete d'argento, gemme e gioielli appariranno agli occhi degli osservatori e serviranno ad attirare la loro attenzione. L'immaginaria ricchezza scomparirà appena colui che si è servito di questo incantesimo scomparirà dalla vista.

Costa 2 punti di Resistenza.

MAG

Questa formula ha la capacità di proteggere dalla maggior parte dei sortilegi. Dovrà essere pronunciata tempestivamente, prima che il sortilegio con cui si viene attaccati faccia effetto. Questa formula è molto efficace, ed opera neutralizzando l'effetto del sortilegio di cui potrà servirsi un nemico, ma non funziona per tutti i sortilegi avversi.

Costa 2 punti di Resistenza.

POP

Questo incantesimo è semplice, ma molto efficace e richiede una grande capacità di concentrazione. Per realizzarlo sono necessari dei cristalli che, una volta caricati di poteri magici, possono venir gettati sugli avversari e esplodono al contatto. Questi cristalli sono in grado di causare gravi danni e provocano un gran rumore nel momento in cui esplodono.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAL

Questo incantesimo si rivela molto utile quando si cade in una fossa di serpenti o comunque da un'altezza considerevole. Rende il corpo di chi lo pronuncia leggero come una piuma. Costui fluttuerà in aria e andrà ad atterrare dolcemente per terra.

Costa 2 punti di Resistenza.

DIM

Questo incantesimo rappresenta un buon mezzo di difesa: permette di confondere la mente dell'attaccante che appare temporaneamente stordito. Comunque dev'essere usato con prudenza poiché la creatura potrebbe reagire in modo irrazionale e imprevedibile.

Costa 2 punti di Resistenza.

FOG

Questo incantesimo dev'essere usato in ambienti chiusi e senza finestre. Una volta pronunciata la formula l'oscurità più totale regnerà nella stanza anche se ci saranno torce e candele accese. Solo colui che si serve

di questo sortilegio è in grado di vedere, mentre tutte le creature presenti nella stanza diventeranno cieche. L'effetto è solo temporaneo.

Costa 2 punti di Resistenza.

MUD

Per far funzionare questo incantesimo bisogna spargere della sabbia per terra nel luogo desiderato (per esempio davanti ad una creatura). Pronunciando la formula si otterrà una pozza di sabbie mobili, e chi ci metterà piede, affonderà lentamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIF

Pronunciando questa formula un odore nauseante si espanderà nell'ambiente circostante. L'odore è talmente disgustoso che chiunque lo respira è immediatamente preso da vomito e si trova per questo in notevole svantaggio rispetto al suo avversario. Ma bisogna stare attenti poiché anche chi si serve di questo incantesimo sarà vittima di questo odore a meno che non possegga un paio di tamponi per il naso.

Costa 1 punto di Resistenza.

TEL

Per far funzionare questo incantesimo è necessario indossare una calotta di tela. Chi porta questo copricapo ha la facoltà di leggere nel pensiero di qualsiasi creatura intelligente incontrata, ottenendo informazioni

sulla sua forza, sulla sua debolezza, sugli oggetti che si trovano in una stanza nei paraggi e così via.

Costa 1 punto di Resistenza.

GAK

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una maschera nera che dev'essere indossata mentre si pronuncia la formula. L'avversario colpito da questo sortilegio sarà preso da una terribile sensazione di paura. Le creature coraggiose saranno meno colpite di quelle codarde; l'effetto potrà variare da un semplice sudore freddo a uno stato di paura tale da ridurre la creatura in questione a una massa di gelatina tremolante in un angolo della stanza.

Costa 1 punto di Resistenza.

SAP

L'effetto di questo incantesimo, utilizzabile solo in combattimento, è quello di demoralizzare un avversario che non avrà più la volontà di vincere. Una creatura così depressa sarà facile da battere, sebbene la vittoria non sia assicurata.

Costa 2 punti di Resistenza.

GOD

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di un gioiello d'oro. Pronunciata la formula, la creatura colpita da questo sortilegio proverà un grande sentimento di amicizia nei confronti di chi se n'è servito. Ciò *non* significa che le creature in questione rinunceranno a combattere, ma non sarà difficile

ottenere da loro informazioni che altrimenti non si sarebbero lasciate scappare. Inoltre possono essere d'aiuto a dispetto della loro abituale ostilità.

Costa 1 punto di Resistenza.

KIN

Questo incantesimo, utilizzabile in combattimento, necessita di uno specchio col telaio d'oro, che viene posto di fronte ad una creatura nel momento in cui si pronuncia la formula. In questo modo si crea un duplicato della creatura in questione, che però è sotto il diretto controllo del possessore dello specchio il quale può impartire alla copia l'ordine di combattere l'originale. Entrambe le creature combatteranno con la stessa forza e solo il caso segnerà la loro sorte. Se vince l'originale il suo doppio sparisce, come del resto avrebbe fatto se fosse stato il vincitore.

Costa 1 punto di Resistenza.

PEP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una pozione d'acqua di fuoco. Chi pronuncia questa formula duplica o triplica la sua forza, e sebbene gli effetti siano solo temporanei durano a sufficienza per facilitare un combattimento o per compiere fatiche che richiedono grande forza.

Costa 1 punto di Resistenza.

ROK

Una speciale polvere di pietra è richiesta per questo incantesimo; questa deve essere gettata su una creatu-

ra mentre si pronuncia la formula e in pochi secondi la vittima inizierà a pietrificarsi: i suoi movimenti si faranno sempre più lenti finché si immobilizzerà e comincerà a diventare grigia. In pochi istanti si sarà solidificata e sarà diventata una statua di pietra grigia.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIP

Chi si serve di questa formula diventa straordinariamente rapido ed è in grado di correre, parlare, pensare o combattere tre volte più velocemente. Comunque questo incantesimo fa effetto solo annusando della polvere gialla prima di pronunciare la formula.

Costa 1 punto di Resistenza.

HUF

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso del corno del vento, uno strumento della famiglia delle trombe che emette un suono discordante. Pronunciando la formula si punti il corno nella direzione desiderata e una bufera tremenda uscirà dalla sua apertura. La potenza di questo vento è talmente grande da riuscire a buttare a terra creature della dimensione di un uomo o da far cadere qualsiasi tipo di oggetto.

Costa 1 punto di Resistenza.

FIX

Questo incantesimo è applicabile ad esseri animati o inanimati ed ha lo scopo di immobilizzarli completamente, perfino se si trovano sospesi a mezz'aria. Co-

munque per potersi servire di questa formula bisogna essere in possesso di un ramoscello di giovane quercia; la persona o la cosa rimaste vittime di questo sortilegio rimarranno immobili finché colui che ha pronunciato la formula si troverà nei paraggi.

Costa 1 punto di Resistenza.

NAP

Efficace solo su creature viventi, questo incantesimo fa addormentare le sue vittime in pochi secondi. La formula dev'essere pronunciata oscillando un pendolo di ottone davanti agli occhi della creatura che, dopo averlo fissato per qualche istante, si assopirà sotto l'effetto dell'ipnosi.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZEN

Per poter utilizzare questo incantesimo bisogna portare al collo un medaglione tempestato di pietre preziose. Chi pronuncia questa formula ha la facoltà di fluttuare nell'aria all'altezza desiderata, di restare così sospeso per tutto il tempo desiderato e di muoversi a suo piacimento.

Costa 1 punto di Resistenza.

YAZ

Questo incantesimo non produce effetto se chi lo usa non possiede un prezioso anello di perle. Portandolo al dito mentre viene pronunciata la formula si diventa invisibili agli occhi di qualsiasi creatura dotata di intelligenza. Ciò comporta notevoli vantaggi durante i

combattimenti o permette di scappare da situazioni pericolose. Ogni creatura provvista di udito sarà comunque in grado di sentire il rumore di qualcuno che si muove nella stanza; inoltre le creature meno intelligenti si riveleranno meno sensibili a questo sortilegio basato sull'illusione.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUN

Questo incantesimo fa effetto solo con l'aiuto del giallo gioiello solare. Dopo aver pronunciato la formula il gioiello inizierà a luccicare. L'intensità di luce emanata è sotto il controllo di chi si serve di questo incantesimo che potrà farlo brillare intensamente per accecare gli avversari o potrà fargli emettere una luce forte abbastanza da illuminare stanze buie.

Costa 1 punto di Resistenza.

KID

Per far funzionare questo incantesimo bisogna indossare un braccialetto d'osso. Dopo aver pronunciato la formula bisogna concentrarsi su una visione immaginaria (per esempio che il pavimento sia coperto di carboni ardenti o di trasformarsi in un demone eccetera) che diventerà reale agli occhi della vittima prescelta. In questo modo si potrà scappare con facilità o si potrà impressionare a sufficienza una creatura, a patto che non sia intelligente. Si tenga presente che comportandosi in modo incompatibile con l'immagine creata (per esempio trasformandosi in un topo e poi

sfoderando l'arma per colpire l'avversario) gli effetti di questo incantesimo svaniscono immediatamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

RAP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna indossare una parrucca verde. Grazie a questa parrucca si potrà capire la lingua di creature non umane e si potrà discorrere con loro (per esempio con orsi, Goblin eccetera).

Costa 1 punto di Resistenza.

YAP

Questo incantesimo permette di comunicare con la maggior parte degli animali, ma sarà inefficace se non si porta la parrucca verde.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZIP

Incomparabile aiuto in battaglia, questo incantesimo può venire usato solo indossando l'anello di metallo verde proveniente dal Picco della Roccia. Pronunciando la formula si ha la facoltà di sparire e riapparire a breve distanza. In questo modo si potranno attraversare certi materiali teneri come il legno o l'argilla, ma non la pietra, il metallo e altri materiali solidi.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAR

Usato assieme a una sfera di cristallo, questo incantesimo permette entro certi limiti di leggere il futuro. La sfera dev'essere tenuta in mano, mentre si recita la formula concentrandosi su di essa. Non si può scegliere con esattezza l'evento da prevedere, ma normalmente gli eventi si riferiscono ad un futuro piuttosto prossimo.

Costa 1 punto di Resistenza.

RES

Aspergendo acqua incantata sul cadavere di un essere umano od umanoide (cioè con due braccia, due gambe e una testa), e pronunciando la formula, si ha la facoltà di riportare la creatura in vita. La risurrezione non è immediata (non ci si può aspettare che il morto si alzi di scatto): la creatura resterà per qualche momento intontita ed assonnata, ma sarà in grado di rispondere a delle domande e successivamente potrà venire uccisa nuovamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZED

Solo i maghi più esperti possono servirsi di questo incantesimo, poiché per fare effetto ha bisogno di una enorme capacità di concentrazione. Infatti in tutta la storia della magia questa formula è stata impiegata solo una volta. Colui che la usò era il potentissimo Negromante di Throben che non fu mai più visto

dopo che se ne fu servito, perciò non è possibile conoscerne gli effetti. Successivamente si ritrovarono gli appunti del negromante, dai quali sono emerse però delle indicazioni molto vaghe. L'unica cosa certa è che si tratta del più formidabile sortilegio mai esistito, ma nessun mago vivente ne conosce gli effetti.

Costa 7 punti di Resistenza.

librogame®

Diciotto collane ottanta titoli pronti

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

sherlock holmes

dimensione avventura

advanced D&D

sortilegio

grecia antica

oltre l'incubo

misteri d'oriente

guerrieri della strada

blood sword

realtà & fantasia

faccia a faccia

. . . e leggere è vero divertimento.

libroFantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Finito di stampare
nel mese di luglio 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

LA CORONA DEI RE

4

sortilegio

Sortilegio! Quattro volumi da leggere singolarmente o uno dopo l'altro: in ogni caso **il protagonista sei tu**.

Bastano un paio di dadi, una gomma e una matita per lanciarsi in un'avventura ai limiti dell'impossibile: questa è l'ultima tappa, e la Fortezza di Mampang già si staglia tra le alture nebbiose . . .
Puoi giocare la parte del **Mago** o quella del **Guerriero**, le misteriose creature che stai per affrontare impegneranno tutte le tue riserve di energia. Ma non basta: devi anche avere buona memoria, osservare i più piccoli indizi, risolvere qualche enigma . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra nei territori della stregoneria . . .

copertina illustrata da John Blanche

ISBN 88-7068-125-4

9 788870 681253

70681254

L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu